

# Warhammer Quest

## INSENSIBILITE

Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez 7 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

## DARD

Son dard inflige 3D6 blessures. Ces Attaques exploitent également les règles sur le Poison expliquées ci-après.

## POISON

Si les Points de Vie d'un guerrier sont réduits à 0 par une attaque empoisonnée, sa Force est réduite de -1 de façon permanente lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

## SOUFFLE ENFLAMME

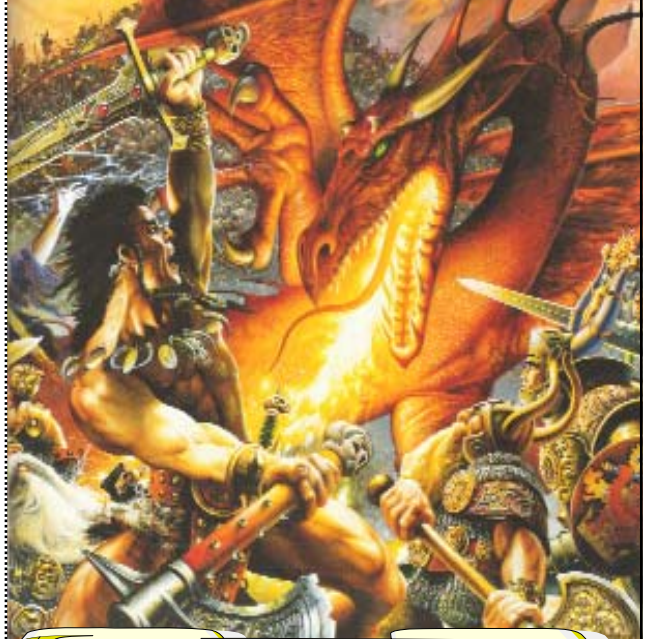
Lancez 1D6 au début de chaque tour, Le résultat obtenu indique le nombre de guerriers noyés dans les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerriers présents, ils sont tous touchés. S'ils ne sont pas tous touchés, tirez des pions de guerriers pour déterminer qui s'est échappé.

Chaque guerrier atteint par le feu subit 4D6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance.

Une fois placé sur le plateau, le monstre réussit automatiquement son embuscade avec son attaque de souffle enflammé (embuscade A).

# Monstres

# Warhammer Quest



# Monstres

Valeur 2500 Pièces d'or

**Domages 3D6 + 7, si jet 5+ : 4D6 + 7**  
**Terreur 11 - Impassibilité : 5+**  
**Insensibilité 7 - Grand monstre**  
**Dard 3D6**  
**Souffle enflammé 4 (embuscade A)**

La chimère est un monstre énorme et féroce qui compte parmi les plus redoutables prédateurs du Vieux Monde. Cette créature terrible possède trois têtes, une de lion, une de bœuf et une de dragon. Son corps imposant est puissant et vif, tandis qu'elle dispose de griffes longues et redoutables. La chimère possède également une longue queue munie d'aiguillons empoisonnés.

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

Points de vie : 60  
 Mouvement : 6  
 Combat : 4  
 Tir : -  
 Endurance : 6(9)  
 Attaques : 6  
 Armure : 3  
 Force : 7  
 Initiative: 4

**TERREUR**  
 Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 11, le guerrier est terrifié et combat avec un malus de - 2 à ses jets pour toucher. Si un sortier rate son test de terreur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 2

**IMPASSIBILITE**  
 Chaque fois qu'un guerrier touche ce monstre en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, le coup rebondit sans le moindre dommage.

**GRAND MONSTRE**  
 Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque.

N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaire égal au niveau du plateau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

# CHIMERE

# CHIMERE