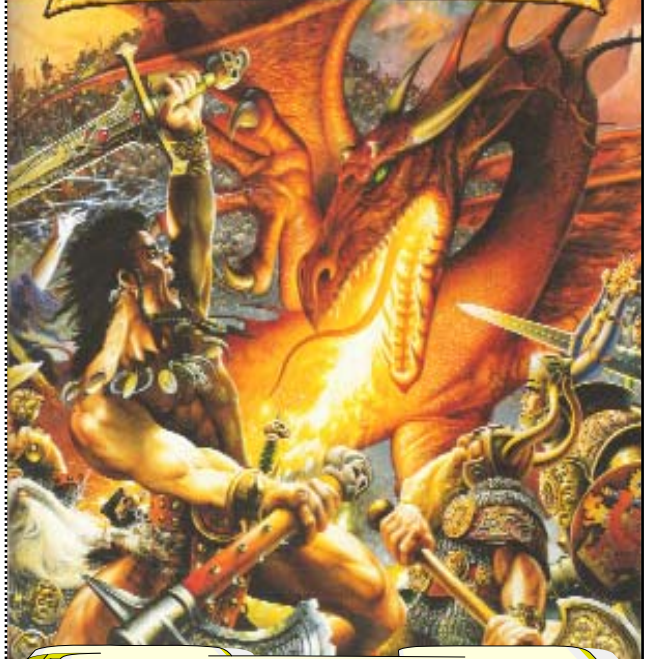


# Warhammer Quest



## Monstres

# Warhammer Quest



## Monstres

1

Valcur 1500 Pièces d'or

**Dommages : 3D6 + 4 - 4D6 + 4 sur 5+**  
**Peur 10 - Vol - Pétification**  
**Résistance magique 4+**

**PEUR**  
 Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 10, il est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1.

La cockatrice est un monstre redoutable dont le corps trapu est couvert d'écaillles et de plumes. De puissantes ailes de cuir lui permettent de voler et de piquer sur ses proies pour les déchirer grâce à ses griffes acérées. La tête de la cockatrice est munie d'un bec monstrueux et couverte de barbillons rouges, ce qui la rend hideuse et étrange. La cockatrice peut pétrifier ses ennemis en les regardant, c'est cette capacité qui la rend très difficile à combattre.

CC Adverse		Pour toucher							
1	2	3	3	3	4	4	5	5	6

Points de vie : 26  
 Mouvement : 4  
 Force : 4  
 Endurance : 4  
 Attaque : 3  
 Tir : -

## COCKATRICE

**PETRIFICATION**  
 N'importe quel guerrier qui attaque une cockatrice subit un malus de -2 à ses jets pour toucher, car il est trop occupé à éviter son regard. De plus, si un guerrier attaquant une cockatrice obtient un résultat naturel de 1 à son jet pour toucher, il est pris par le regard de la créature et se transforme en pierre. Il subit immédiatement 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure et subit un malus de -1 en Mouvement pour le reste de l'aventure. Si, pour une raison ou pour une autre, son Mouvement est par la suite réduit à 0 pendant qu'il est encore dans le donjon, il est immédiatement changé en pierre, sans espoir de rémission, magique ou non.  
 Tous les monstres avec attaque pétrifiante possèdent une Résistance Magique de 4+ et, si ce jet est un 6 naturel, ils peuvent immédiatement lancer une attaque pétrifiante contre le jeteur de sort et lui infliger les effets décrits ci-dessus.

**VOL**  
 La cockatrice peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin. La cockatrice ne peut pas être bloquée et peut changer d'adversaire à chaque tour. Tirez un pion de guerrier au début de chaque phase de monstre pour chaque monstre volant afin de déterminer sa cible. (S'il n'y a pas de case vide à côté du guerrier désigné, tirez un autre pion).

## COCKATRICE