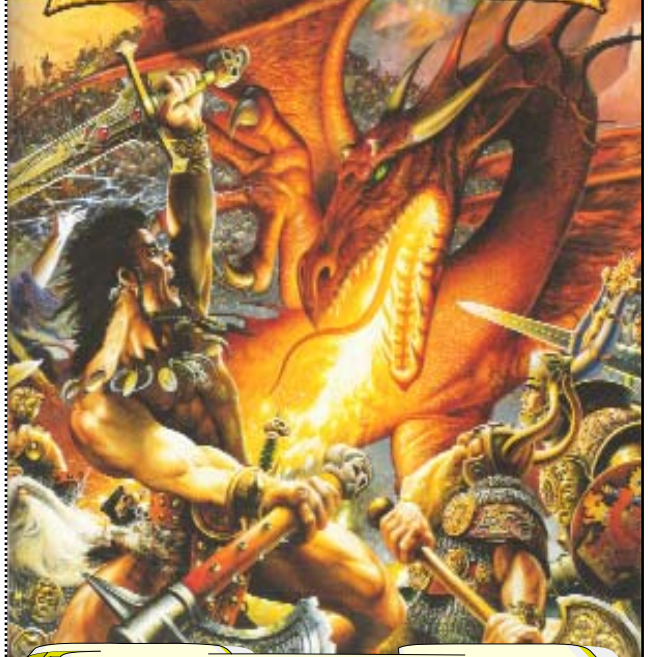


Warhammer Quest



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

2250 Pièces d'or

Vol
Souffle enflammé 3
Terreur 10
Dommages : 4D6 + 6

Le grand Taurus est le plus redoutable de tous les serviteurs Nains du Chaos. C'est un gigantesque taureau ailé crachant des flammes. Ses sabots font des étincelles lorsqu'ils frappent le sol et la bête est environnée de flammes et de fumée.

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

Points de vie : 50
 Mouvement : 6
 Combat : 6
 Tir : -
 Endurance : 6(9)
 Attaques : 4
 Armure : 3
 Initiative : 7
 Force : 6

SOUFFLE ENFLAMMÉ
 Le grand Taurus possède une valeur de souffle 3, qui indique les dommages infligés. 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 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance

TERREUR
 Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 10, le guerrier est terrifié et combat avec un malus de - 2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de terreur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 2

VOL
 Le grand Taurus peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin. Le grand Taurus ne peut pas être bloqué 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).

GRAND TAURUS

GRAND TAURUS

