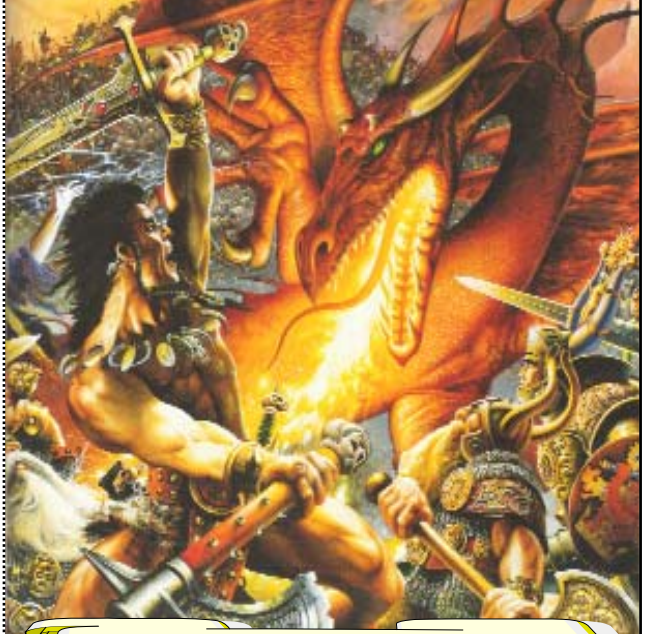


Warhammer Quest



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

1500 Pièces d'or

Vol
Terreur 10
Dommages : 4D6 + 6

Les griffons possèdent une tête farouche, au bec crochu. Leurs membres antérieurs sont couverts de plumes et terminés par des serres écaillieuses et tranchantes. Leurs ailes sont immenses et couvertes de plumes et leur queue est semblable à celle des grands félins. Certains griffons ont un pelage doré comme celui des lions des montagnes, d'autres sont zébrés, mouchetés ou d'un noir de jais.

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

Points de vie : 52
Mouvement : 6
Combat : 5
Tir : -
Endurance : 5(11)
Force : 6
Armure : 6
Attaque : 4
Initiative : 7

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 griffon peut se poser dans n'importe quelle case vide dans son rayon d'action, quels que soient les obstacles sur le chemin. Le griffon 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).

GRIFFON

GRIFFON