

# MANTICORE

## TERREUR

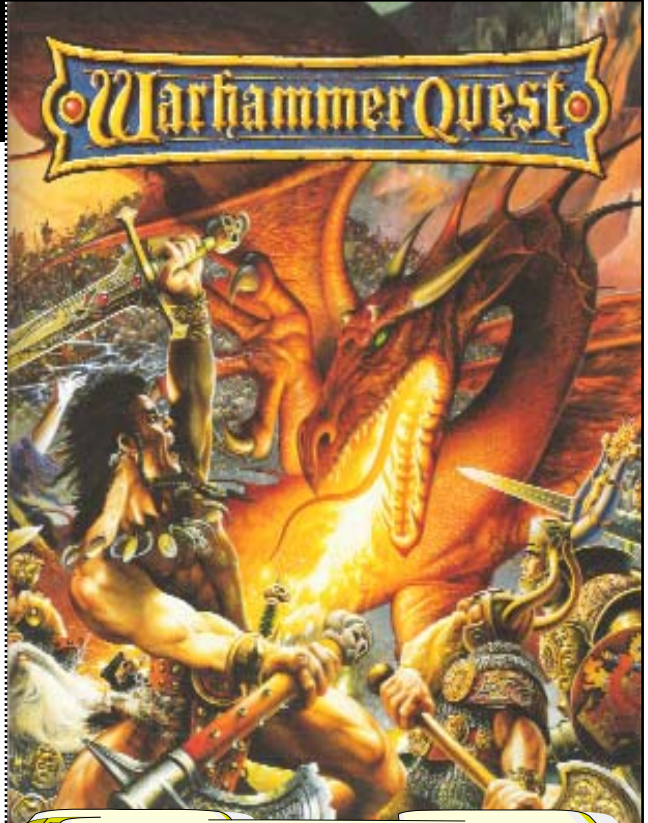
Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 11, le guerrier est terrifié et combat avec un malus de - 2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de terreur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 2

## VOL

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



# Monstres



# Monstres

2000 Pièces d'or

**Domages : 4D6 + 7**  
**Terreur II - Vol**  
**Dard de mantichore :**  
**Domages 3D6 + poison**  
**(Embuscade Magique A)**

La mantichore est une créature ressemblant à un monstreux lion doté d'ailes et d'une queue hérissée de pointes. C'est un combattant d'une farouche détermination, qui attaque avec une fureur dévastatrice grâce à ses griffes longues et acérées.

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 : -  
 Force : 7  
 Endurance : 7  
 Attaques : 4

# MANTICORE

# MANTICORE

## DARD DE MANTICORE

Durant la phase des monstres, en plus de ses attaques normales et après s'être déplacé, la mantichore peut faire une attaque spéciale empoisonnée grâce à son dard. Chaque guerrier situé dans une case adjacente à la mantichore est touché et subit 3D6 blessures, modifiées par l'armure et l'Endurance. Cette attaque étant empoisonnée, les règles de l'aptitude Poison s'appliquent.

## 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.

## EMBUSCADE MAGIQUE A

Une embuscade magique A touche automatiquement et fonctionne de la même façon qu'une classique, à la différence qu'il est impossible, même pour le sorcier (ou autre jeteur de sort), de jeter un sort avant que l'attaque n'ait commencé ! Une fois placée sur le plateau, la mantichore réussit automatiquement son embuscade avec les 3D6 domages de son attaque dard de mantichore + poison. Les monstres qui réussissent leur embuscade ne sont pas soumis à la règle qui oblige les monstres à attendre la phase des monstres suivante pour attaquer. Si le monstre apparaît lors de la phase de pouvoir, par exemple, il peut faire une série d'attaques durant cette phase et attaquer de nouveau lors de la phase des monstres. Une fois que les monstres ont tenu leur embuscade, ils ne peuvent plus combattre que lors de la phase des monstres.