



Les coups critiques dans Warhammer Quest

Par Jason A. Yeung, parution originale Deathblow n°2, traduction Fanrax le Nécromancien
Version 1.01 texte et cartes

Un peu de folie

J'ai proposé quelques nouvelles règles pour rendre les monstres de la quête plus vrais et divertissants. Je parie que chacun pense que le géant est le plus intéressant à combattre. Il est très ennuyeux d'affronter des Orques qui ne peuvent jamais causer de dommages et c'est stupide. Maintenant, en utilisant ces règles, les Orques et les autres humanoïdes peuvent faire beaucoup mieux.

Coup critique

Quand n'importe quel monstre lance un '6' pour toucher, se référer au tableau correspondant pour voir ce qui se produit.

Armé d'épée

Lancer 1D6

1 Estafilade - L'ennemi touché le guerrier avec son épée. Traiter comme une attaque normale.

2 Coup puissant - L'ennemi balance son épée et frappe un coup puissant. Prendre le double de la force de l'ennemi en lançant pour les dommages.

3 Coup d'estoc - L'ennemi essaie d'empaler le guerrier sur son arme. Lancer 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'initiative du guerrier, il a esquivé le coup. Si le résultat est au-dessus de son initiative il subit le double des dommages.

4 Coup double - L'ennemi frappe le guerrier à plusieurs reprises. Il subit immédiatement un autre coup du même ennemi.

5 Faille - La lame de l'ennemi a trouvé une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages. En outre, lancer 1D6. Si un 1 ou 2 est obtenu, alors les courroies de l'armure du guerrier, qui la maintiennent sont coupées. L'armure du guerrier est inutilisable pour le reste de l'aventure.

6 Désarmé - L'ennemi est parvenu à faire sauter l'arme hors de la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

Armé de lance

Lancer 1D6

1 Jet de lance - L'ennemi jette sa lance au guerrier. Traiter comme une attaque normale. L'ennemi après avoir jeté sa lance sortira son épée.

2 Armure perforée - L'ennemi est parvenu à trouver une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages.

3 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.

4-6. Lance cassée - La lance de l'ennemi a trouvé un endroit très douloureux pour se loger. L'attaque cause le double de dommages. En outre, la lance s'est cassée dans la blessure et le guerrier est gêné par le fer de lance et est à -1 en combat, -1 en force et à -1 pour tirer avec une arme de jet jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis sur le plateau et qu'il puisse retirer la lame brisée.

Armé d'arc ou d'arbalète

Lancer 1D6

1 Tir de flèche - L'ennemi tire une flèche sur le guerrier. Traiter comme une attaque normale.

2 Volée de flèches - L'ennemi tire une volée de trois flèches sur le guerrier. Lancer pour toucher et compter comme trois attaques normales.

3 Flèche empoisonnée- La flèche que le guerrier a reçue était empoisonnée. Le guerrier subira en conséquence les effets d'une attaque empoisonnée.

4 Flèche perforante- La flèche est parvenue à percer l'armure du guerrier. La flèche ignore toute l'armure en lançant pour les dommages.

5-6. Touche vitale- La flèche est parvenue à toucher un organe vital. Le guerrier subit le double de dommages sur cette flèche. En outre, lancer un D6 et consulter le tableau ci-dessous :

1 Dommages critiques - La flèche a percé un organe essentiel du guerrier. Si le guerrier est réduit en-dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, la flèche cause des dommages critiques (voir le livre de règles avancées)

2 – 3 Infection - La blessure provoquée par la flèche commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit en-dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, il subit les effets de la peste (voir le livre de règle avancées)

4-5 Putréfaction - La blessure provoquée par la flèche commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit en-dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, il subit les effets du poison (voir le livre de règle avancées)

6 Rien de sérieux.

Armé de hache

Lancer 1D6

1 Coup de hache - L'ennemi abat sa hache sur vous. Traiter comme une attaque normale.

2 Coup Puissant - L'ennemi abat sa hache de toute sa force. Cette attaque provoque 1D6 dommages supplémentaires. En outre, le guerrier est repoussé une case en arrière s'il n'est pas contre un mur.

3 Coup avec élan - L'ennemi abat sa hache après avoir prit de l'élan. Le double la valeur en force de l'ennemi est pris en compte pour des dommages.

4 Briseur d'armure - La hache de l'ennemi fait une entaille profonde dans l'armure du guerrier. Cette attaque cause des dommages normaux. Par contre, lancer 1D6. Si le résultat est un 1 ou 2, une pièce de l'armure est détruite.

5 – 6 Coup fatal – L'ennemi porte un horrible coup au guerrier. Les dommages pour cette attaque compte triple.

Armé de gourdin, de masse, de marteau ou de bâton

Lancer 1D6

1 Coup normal - l'ennemi frappe avec son arme. Traiter comme une attaque régulière.

2 Coup oblique - L'ennemi assomme le guerrier avec son arme. Cette attaque provoque des dommages normaux. Par contre, le guerrier perd son tour à la prochaine attaque.

3 Coup avec élan - L'ennemi abat sa hache après avoir prit de l'élan. Le double la valeur en force de l'ennemi est pris en compte pour des dommages.

4. Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

5-6. Assommé - L'ennemi martèle la tête du guerrier avec son gourdin. L'ennemi double sa force pour les dommages causés par cette attaque. En outre, le guerrier est sans connaissance. Il reviendra à lui quand il obtiendra sur 1D6 au début de son tour un score égal à son endurance. En attendant, le traiter comme un guerrier hors de combat.

Armé de fléau ou de fouet

Lancer 1D6

1 Coup normal - L'ennemi fait tourbillonner son arme au-dessus de sa tête et frappe. Traiter comme une attaque normale.

2 Multi frappe – L'arme de l'adversaire touche plusieurs fois. Cette attaque cause 1D3 coups supplémentaires avec des dommages normaux.

3-4. Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut

reprendre son arme perdue après l'événement.

5-6 Etranglement - L'ennemi parvient à enrouler son arme autour du cou du guerrier. Votre guerrier ne peut rien faire d'autre qu'essayer de se libérer. Si le guerrier parvient à obtenir un score inférieur ou égal à son endurance sur 2D6 au début de son tour, alors il se libère. Tant qu'il est étranglé, le guerrier sera à +2 pour toucher et subira 1D6 dommages non modifiés à chaque tour au début de la phase du monstre. Le monstre peut ne pas attaquer avec son fléau ou son fouet tant que le guerrier est empêtré dedans.

Armé de pointes, griffes, lame de faux ou de poing

Lancer 1D6

1 Estafilade - L'ennemi abat ses griffes sur vous. Traiter comme une attaque normale

2 Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

3 Coup double - L'ennemi vous frappe à plusieurs reprises. Le guerrier encaisse immédiatement un autre coup du même ennemi

4 Faille - La lame de l'ennemi a trouvé une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages. En outre, lancer 1D6. Si un 1 ou 2 est obtenu, alors les courroies de l'armure du guerrier, qui la maintiennent sont coupées. L'armure du guerrier est inutilisable pour le reste de l'aventure.

5-6 Aarg! Mon ventre! - Les griffes de l'ennemi touchent un organe vital. L'ennemi double sa force en lançant les dommages pour cette attaque. En outre, lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous :

1 Damage critiques - L'attaque a touché un organe vital du guerrier. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, l'attaque cause des dommages critiques (voir le livre de règles avancées)

2 Infection - La blessure provoquée par cette attaque commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, il subit les effets de la peste (voir le livre de règles avancées)

3 Putréfaction - La blessure provoquée par cette attaque commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, il subit les effets du poison (voir le livre de règles avancées)

4-6 Rien de sérieux.

Armé de hallebarde

Lancer 1D6

1 Estafilade - L'ennemi abat son arme sur vous. Traiter comme une attaque normale

2 Armure percée - L'ennemi est parvenu à percer un trou dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore l'armure pour les dommages.

3 Coup Puissant - L'ennemi abat sa hallebarde de toute sa force. Cette attaque double la valeur en force de l'ennemi pour les dommages.

4 – 6 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.

Armé de poignard

Lancer 1D6

1 Blessure - L'ennemi poignarde le guerrier. Traiter comme une attaque normale.

2 Coup double - L'ennemi vous frappe à plusieurs reprises. Le guerrier encaisse immédiatement un autre coup du même ennemi

3 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.

4 Poignardé dans le dos – l'ennemi frappe quand vous ne regardez pas. Le guerrier subit des dommages triples pour cette attaque. S'il n'y a qu'un seul ennemi dans une case adjacente au guerrier, alors traiter cet événement comme une attaque normale avec des dommages normaux.

5-6. Planté- Le poignard de l'ennemi a trouvé un endroit très douloureux pour se loger. L'attaque cause le double de dommages. En outre, le poignard est resté planté dans la blessure et cela gêne le guerrier. Il est à -1 en combat, -1 en force et à -1 pour tirer avec une arme de jet jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis sur le plateau alors le poignard peut être enlevé. L'ennemi qui a perdu son poignard en sortira un autre.

Attaque de gel

Lancer 1D6

1 Contact de la mort - L'ennemi touche le guerrier dans un contact glaçant. Traiter comme une attaque normale de gel.

2 Congélation - L'ennemi intensifie son aura maléfique. Cette attaque provoque des dommages normaux, mais paralyse le guerrier.

3 Poigne de la mort - L'ennemi agrippe votre bras que vous sentez se dessécher, sous l'étreinte douloureuse de la mort. L'ennemi provoque 1D6 dommages supplémentaires avec cette attaque. En outre, le bras du guerrier devient engourdi et inutilisable pour le reste de cet événement. Déterminer aléatoirement quel bras est engourdi. Votre guerrier perd 1 attaque, 1 en combat, et est à -1 pour toucher avec une arme de jet tant que son bras est **engourdi**.

4 Contact des ténèbres - Le contact maléfique de l'ennemi fait devenir le guerrier temporairement aveugle. Cette attaque cause des dommages normaux. Par contre, le guerrier a une pénalité de -3 pour toucher avec des armes de jet ou en corps à corps jusqu'à ce qu'il récupère de sa cécité. Lancer 1D6 au début de votre tour, sur un résultat de 5 ou 6 votre guerrier retrouve la vue.

5-6 Brûlure de l'âme - Le contact maléfique de l'ennemi dessèche l'âme du guerrier, plongeant son corps dans de terribles convulsions. Il subit le double des dommages causés par le gel pour cette attaque. En outre, le guerrier est tellement mal en point qu'il perd une attaque au prochain tour.

Rappel des règles avancées des monstres

DOMMAGES CRITIQUES

Certaines attaques de monstres ou d'objets magiques, comme l'Armure serpent ou la Pourriture Sépulcrale, infligent des dommages particuliers, appelés Dommages Critiques. Ils fonctionnent exactement de la même façon que les dommages normaux mais sont calculés à la fin de chaque tour et après que les soins pour ce tour aient été donnés. Cela signifie qu'un guerrier qui subit suffisamment de dommages critiques pour l'amener à 0 Points de Vie ou en dessous n'a aucune chance d'être soigné et meurt automatiquement.

GEL (n)

Certains monstres peuvent faire une attaque de Gel au lieu de livrer un corps à corps. Ils font un jet pour toucher normal mais au lieu de déterminer les dommages, ils infligent nD6 blessures, sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure. De plus si le nombre de Points de Vie de la cible est réduit à 0, elle est immédiatement tuée et ne peut être ranimée que grâce à des sorts ou des objets magiques permettant de ressusciter les morts, comme le sort de Résurrection.

PESTE

Certains monstres sont atteints d'une maladie qui les déforme horriblement et peuvent contaminer leurs ennemis lors des combats. Si votre guerrier voit ses Points de Vie réduits à 0 par un monstre ainsi atteint, son Endurance est réduite de -1 de façon permanente, même s'il est soigné. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

POISON

Certains monstres ont des attaques empoisonnées. 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.



Coup critique Lance

1 Jet de lance - L'ennemi jette sa lance au guerrier.
Traiter comme une attaque normale. L'ennemi après avoir jeté sa lance sortira son épée.

2 Armure perforée - L'ennemi est parvenu à trouver une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages.

3 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier.
L'ennemi double les dommages sur cette attaque.

4-6. Lance cassée- La lance de l'ennemi a trouvé un endroit très douloureux pour se loger. L'attaque cause le double de dommages. En outre, la lance s'est cassée dans la blessure et le guerrier est gêné par le fer de lance et est à -1 en combat, -1 en force et à -1 pour tirer avec une arme de jet jusqu'à ce qu'il n'y aient plus d'ennemis sur le plateau et qu'il puisse retirer la lame brisée.

1 Estalade - L'ennemi touché le guerrier avec son épée. Traiter comme une attaque normale.

2 Coup puissant - L'ennemi balance son épée et frappe un coup puissant. Prendre le double de la force de l'ennemi en lançant pour les dommages.

3 Coup d'estoc - L'ennemi essaie d'empaler le guerrier sur son arme. Lancer 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'initiative du guerrier, il a esquivé le coup. Si le résultat est au-dessus de son initiative il subit le double des dommages.

4 Coup double - L'ennemi frappe le guerrier à plusieurs reprises. Il subit immédiatement un autre coup du même ennemi.

5 Faille - La lame de l'ennemi a trouvé une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages. En outre, lancer 1D6. Si un 1 ou 2 est obtenu, alors les courtoises de l'armure du guerrier, qui la maintiennent sont coupées. L'armure du guerrier est inutilisable pour le reste de l'aventure.

6 Désarme - L'ennemi est parvenu à faire sauter l'arme hors de la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais à une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

Coup critique Epée



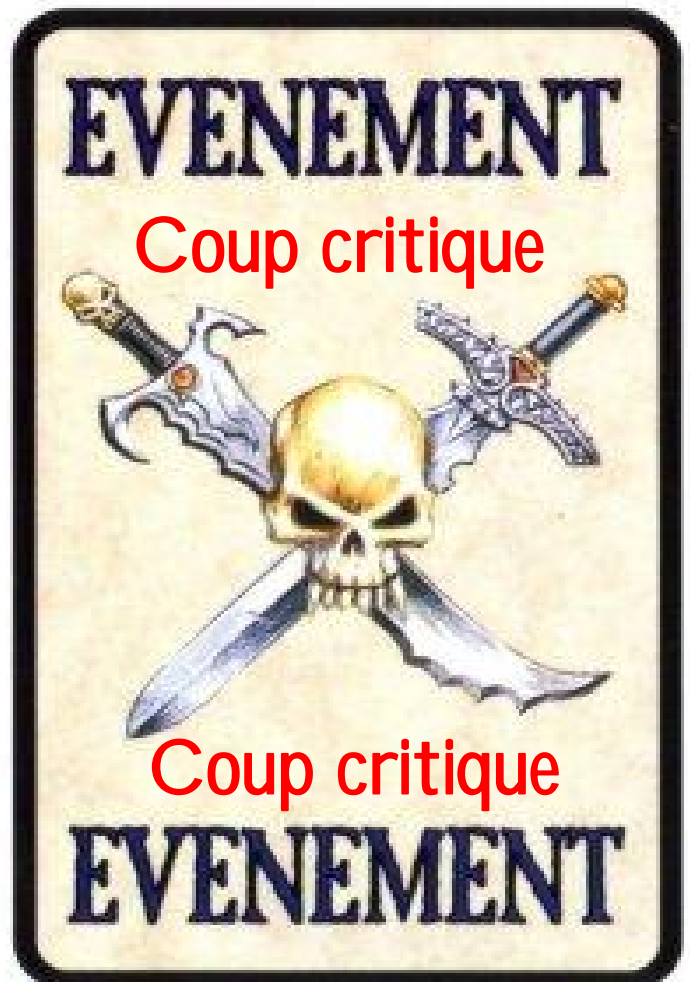
Coup critique Arc & arbalète

- 1 Tir de flèche** - L'ennemi tire une flèche sur le guerrier. Traiter comme une attaque normale.
- 2 Voie de flèches** - L'ennemi tire une volée de trois flèches sur le guerrier. Lancer pour toucher et compter comme trois attaques normales.
- 3 Flèche empoisonnée** - La flèche que le guerrier a reçue était empoisonnée. Le guerrier subira en conséquence les effets d'une attaque empoisonnée.
- 4 Flèche perforante** - La flèche est parvenue à percer l'armure du guerrier. La flèche ignore toute l'armure en lançant pour les dommages.
- 5-6. Touche vitale** - La flèche est parvenue à toucher un organe vital. Le guerrier subit le double de dommages sur cette flèche. En outre, lancer un D6 et consulter le tableau ci-dessous :
- 1 Dommages critiques** - La flèche a percé un organe essentiel du guerrier. Si le guerrier est réduit en dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, la flèche cause des dommages critiques (voir le livre de règles avancées)
- 2 - 3 Infection** - La blessure provoquée par la flèche commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit en dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, il subit les effets de la peste (voir le livre de règles avancées)
- 4-5 Putréfaction** - La blessure provoquée par la flèche commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit en dessous de 0 point de vie à cause de cette flèche, il subit les effets du poison (voir le livre de règles avancées)
- 6 Rien de sérieux.**



Coup critique Hache

- 1 Coup de hache** - L'ennemi abat sa hache sur vous. Traiter comme une attaque normale.
- 2 Coup Puissant** - L'ennemi abat sa hache de toute sa force. Cette attaque provoque 1D6 dommages supplémentaires. En outre, le guerrier est repoussé une case en arrière s'il n'est pas contre un mur.
- 3 Coup avec élan** - L'ennemi abat sa hache après avoir prit de l'élan. Le double la valeur en force de l'ennemi est pris en compte pour des dommages.
- 4 Briseur d'armure** - La hache de l'ennemi fait une entaille profonde dans l'armure du guerrier. Cette attaque cause des dommages normaux. Par contre, lancer 1D6. Si le résultat est un 1 ou 2, une pièce de l'armure est détruite.
- 5 - 6 Coup fatal** - L'ennemi porte un horrible coup au guerrier. Les dommages pour cette attaque compte triple.





Coup critique Fléau ou fouet

1 Coup normal - L'ennemi fait tourbillonner son arme au-dessus de sa tête et frappe. Traiter comme une attaque normale.

2 Multi frappe – L'arme de l'adversaire touche plusieurs fois. Cette attaque cause 1D3 coups supplémentaires avec des dommages normaux.

3-4. Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

5-6 Etranglement - L'ennemi parvient à enrouler son arme autour du cou du guerrier. Votre guerrier ne peut rien faire d'autre qu'essayer de se libérer. Si le guerrier parvient à obtenir un score inférieur ou égal à son endurance sur 2D6 au début de son tour, alors il se libère. Tant qu'il est étranglé, le guerrier sera à +2 pour toucher et subira 1D6 dommages non modifiés à chaque tour au début de la phase du monstre. Le monstre peut ne pas attaquer avec son fléau ou son fouet tant que le guerrier est empêtré dedans.

5-6. Assommé - L'ennemi martèle la tête du guerrier avec son gourdin. L'ennemi double sa force pour les dommages causés par cette attaque. En outre, le guerrier est sans connaissance. Il reviendra à lui quand il obtiendra sur 1D6 au début de son tour un score égal à son endurance. En attendant, le traiter comme un guerrier hors de combat.

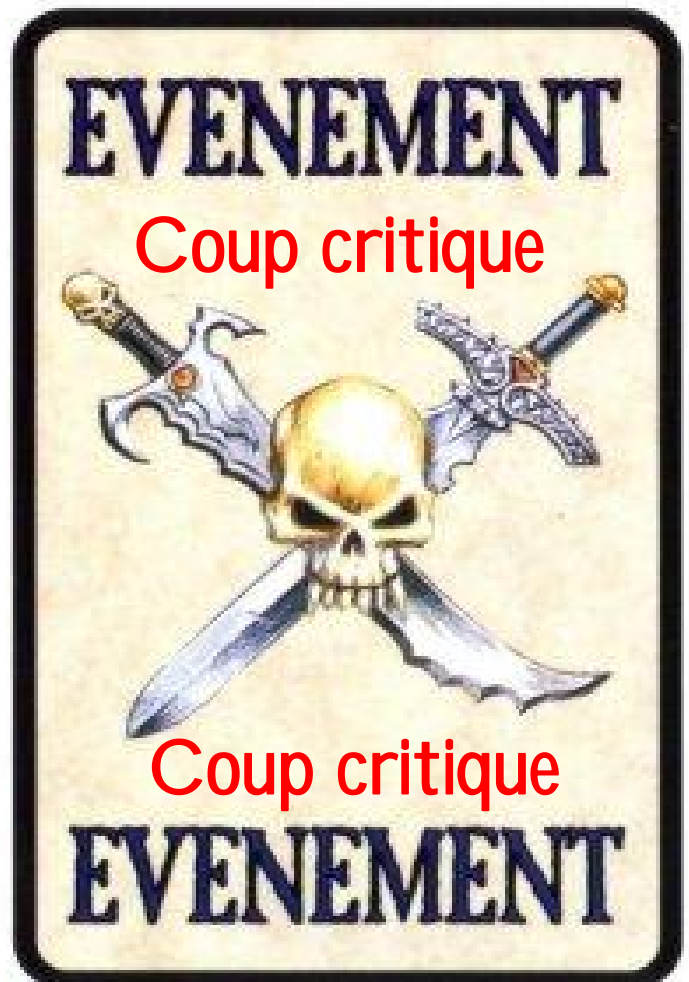
4. Désarmé - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

3 Coup avec élan - L'ennemi abat sa hache après avoir pris de l'élan. Le double la valeur en force de l'ennemi est pris en compte pour des dommages.

2 Coup oblique - L'ennemi assomme le guerrier avec son arme. Cette attaque provoque des dommages normaux. Par contre, le guerrier perd son tour à la prochaine attaque.

1 Coup normal - L'ennemi frappe avec son arme. Traiter comme une attaque régulière.

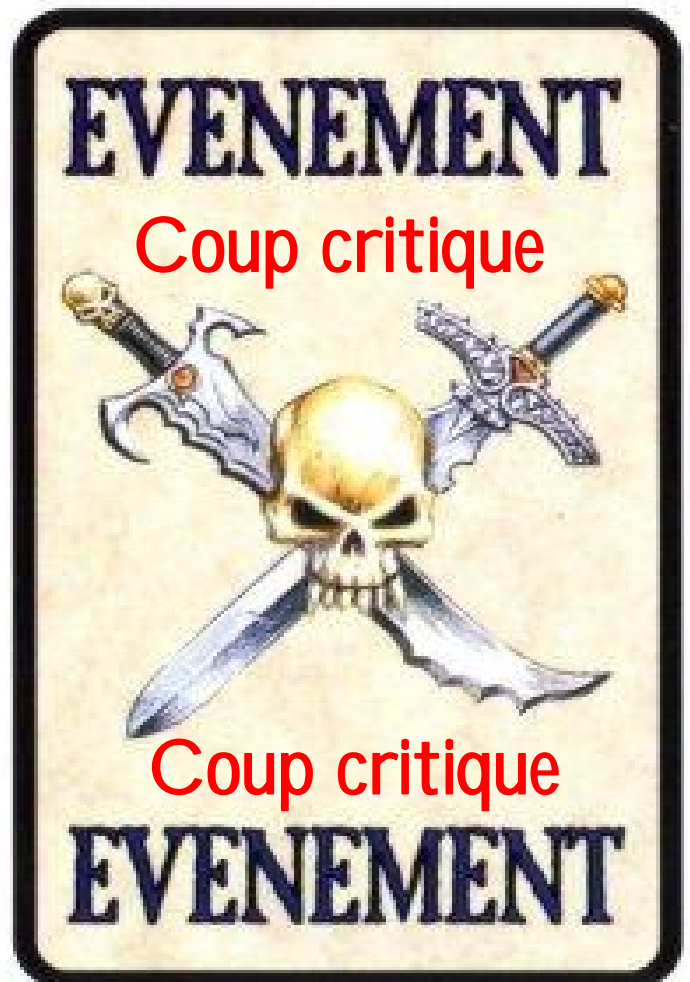
Coup critique gourdin, masse, marteau ou bâton





Coup critique Hallebarde

- 1 **Estafilade** - L'ennemi abat son arme sur vous. Traiter comme une attaque normale
- 2 **Armure percée** - L'ennemi est parvenu à percer un trou dans l'amure du guerrier. Cette attaque ignore l'amure pour les dommages.
- 3 **Coup Puissant** - L'ennemi abat sa hallebarde de toute sa force. Cette attaque double la valeur en force de l'ennemi pour les dommages.
- 4 – 6 **Coup vital** - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.



1 **Estafilade** - L'ennemi abat ses griffes sur vous. Traiter comme une attaque normale

2 **Désarmé** - L'ennemi est parvenu à frapper la main du guerrier par un coup de chance. Il peut prendre une autre arme mais a une pénalité de -1 à l'attaque du prochain tour. S'il n'a pas une autre arme, alors il peut seulement se battre à main nue (-2 pour toucher, n'ajoute pas sa force aux dommages). Le guerrier peut reprendre son arme perdue après l'événement.

3 **Coup double** - L'ennemi vous frappe à plusieurs reprises. Le guerrier encaisse immédiatement un autre coup du même ennemi

4 **Faillie** - La lame de l'ennemi a trouvé une faille dans l'armure du guerrier. Cette attaque ignore toute l'armure en lançant pour les dommages. En outre, lancer 1D6. Si un 1 ou 2 est obtenu, alors les courroies de l'armure du guerrier, qui la maintiennent sont coupées. L'armure du guerrier est inutilisable pour le reste de l'aventure.

5-6 **Aarg! Mon ventre!** - Les griffes de l'ennemi touchent un organe vital. L'ennemi double sa force en lançant les dommages pour cette attaque. En outre, lancer 1D6 et consulter le tableau ci-dessous :

1 **Dommage critiques** - L'attaque a touché un organe vital du guerrier. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, l'attaque cause des dommages critiques (voir le livre de règles avancées)

2 **Infection** - La blessure provoquée par cette attaque commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, il subit les effets de la peste (voir le livre de règles avancées)

3 **Putréfaction** - La blessure provoquée par cette attaque commence à s'infecter. Si le guerrier est réduit à zéro point de vie par cette attaque, il subit les effets du poison (voir le livre de règles avancées)

4-6 **Rien de sérieux.**



Coup critique Gel

- 1 Contact de la mort** - L'ennemi touche le guerrier dans un contact glaçant. Traiter comme une attaque normale de gel.
- 2 Congélation** - L'ennemi intensifie son aura maléfique. Cette attaque provoque des dommages normaux, mais paralyse le guerrier.
- 3 Poigne de la mort** - L'ennemi agrippe votre bras que vous sentez se dessécher, sous l'étreinte douloureuse de la mort. L'ennemi provoque 1D6 dommages supplémentaires avec cette attaque. En outre, le bras du guerrier devient engourdi et inutilisable pour le reste de cet événement. Déterminer aléatoirement quel bras est engourdi. Votre guerrier perd 1 attaque, 1 en combat, et est à -1 pour toucher avec une arme de jet tant que son bras est engourdi.
- 4 Contact des ténèbres** - Le contact maléfique de l'ennemi fait devenir le guerrier temporairement aveugle. Cette attaque cause des dommages normaux. Par contre, le guerrier a une pénalité de-3 pour toucher avec des armes de jet ou en corps à corps jusqu'à ce qu'il récupère de sa cécité. Lancer 1D6 au début de votre tour, sur un résultat de 5 ou 6 votre guerrier retrouve la vue.
- 5-6 Brûlure de l'âme** - Le contact maléfique de l'ennemi dessèche l'âme du guerrier, plongeant son corps dans de terribles convulsions. Il subit le double des dommages causés par le gel pour cette attaque. En outre, le guerrier est tellement mal en point qu'il perd une attaque au prochain tour.

Coup critique Poignard



1 Blessure - L'ennemi poignarde le guerrier. Traiter comme une attaque normale.

2 Coup double - L'ennemi vous frappe à plusieurs reprises. Le guerrier encaisse immédiatement un autre coup du même ennemi.

3 Coup vital - L'ennemi a bien touché le guerrier. L'ennemi double les dommages sur cette attaque.

4 Poignardé dans le dos - L'ennemi frappe quand vous ne regardez pas. Le guerrier subit des dommages triples pour cette attaque. S'il n'y a qu'un seul ennemi dans une case adjacente au guerrier, alors traiter cet événement comme une attaque normale avec des dommages normaux.

5-6. Plante- Le poignard de l'ennemi a trouvé un endroit très douloureux pour se loger. L'attaque cause le double de dommages. En outre, le poignard est resté planté dans la blessure et cela gêne le guerrier. Il est à -1 en combat, -1 en force et à -1 pour tirer avec une arme de jet jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis sur le plateau alors le poignard peut être enlevé. L'ennemi qui a perdu son poignard en sortira un autre.



Coup critique Règles avancées

PESTE

Certains monstres sont atteints d'une maladie qui les déforme horriblement et peuvent contaminer leurs ennemis lors des combats. Si votre guerrier voit ses Points de Vie réduits à 0 par un monstre ainsi atteint, son Endurance est réduite de -1 de façon permanente, même s'il est soigné. Si l'Endurance d'un guerrier est réduite à 0, il est tué et retiré du jeu.

POISON

Certains monstres ont des attaques empoisonnées. 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.

GEL (n)
Certains monstres peuvent faire une attaque de Gel au lieu de livrer un corps à corps. Ils font un jet pour trouver le normal mais au lieu de déterminer les dommages, ils infligent nD6 blessures, sans modificateurs d'Endurance ou d'Armure. De plus si le nombre de Points de Vie de la cible est réduit à 0, elle est immédiatement tuée et ne peut être ramené que grâce à des sorts ou des objets magiques permettant de ressusciter les morts, comme le sort de Résurrection.

DOMMAGES CRITIQUES
Certains attaques de monstres ou d'objets magiques, comme l'Armure serpent ou la Pourriture Sépulcrale, infligent des dommages particuliers, appelés Dommages Critiques. Ils fonctionnent exactement de la même façon que les dommages normaux mais sont calculés à la fin de chaque tour et après que les soins pour ce tour aient été donnés. Cela signifie qu'un guerrier qui subit suffisamment de dommages critiques pour l'amener à 0 Points de Vie ou en dessous n'a aucune chance d'être soigné et meurt automatiquement.

Coup critique Règles avancées

