

GRAND DRAGON

TRÉSORS DE DRAGONS +1

Les dragons possèdent des trésors bien plus riches que tout ce que l'on trouve normalement. Lorsqu'un dragon est tué, lancez **1D6+1**, et reportez vous au tableau ci-dessous pour déterminer la composition du trésor pour chaque guerrier.

- 1 Or (1D6 x 10 PO)
- 2-3 Trésor de Salle de Donjon.
- 4-5 Trésor de Salle de Donjon et or
- 6 Trésor de pièce objective.

VOL

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

IMPASSIBILITÉ 4+

Les grands dragons sont tellement puissants, qu'ils ignorent des coups qui tueraient des monstres moins forts. Chaque fois qu'un guerrier touche en corps à corps ou sur un tir, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, le coup rebondit sans le moindre dommage.

INSENSIBILITÉ 7

Les grands dragons sont tellement coriaces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un grand dragon en corps à corps ou sur un tir déduisez **7** du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'armure du monstre s'il y a lieu).

GRAND MONSTRE

Lorsque vous placez ce monstre sur le plateau, tirez un pion de guerrier. Le joueur désigné place la figurine n'importe où sur le plateau, tournée dans n'importe quelle direction, en déplaçant les autres monstres et les guerriers si nécessaire. Tirez un second pion de guerrier pour déterminer qui le monstre attaque. N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du tableau d'où est tiré le monstre. Si un Grand Monstre réussit à tuer un guerrier et que certaines de ses Attaques sont inutilisées, il peut alors choisir une autre cible et finir ses Attaques sur elle.

GRAND DRAGON

Points de vie : **84** Initiative: **7**

Mouvement : **6** Force : **7**

Combat : **7** Endurance : **7(14)**

Tir : **-** Attaques : **8**

Armure : **7**

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

Les dragons somnoient dans des grottes enfouies au cœur même du Vieux Monde, couchés sur leur trésor. Malheur aux guerriers assez imprudents pour tenter de les voler, car rares sont les créatures capables de rivaliser avec un dragon en vol.

TERREUR 14

Lorsqu'un dragon empereur apparaît, lancez 1D6 + niveau du guerrier. C'est le test de Terreur du guerrier. Si le résultat est supérieur à **13**, le guerrier n'est pas effrayé pendant le durée du combat et peut combattre normalement. Si le résultat est inférieur ou égal à **13**, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test, tous les sorts qu'il tente de jeter contre ce dragon empereur voient les points de pouvoir nécessaires, pour être lancés augmenter de +2. Les effets, bons ou mauvais, du test de Terreur ne s'appliquent qu'à un type de monstre et pour ce combat seulement.

Dommages : 6D6 + 7; Si jet 5+ : 7D6+7

Terreur : 13 - Vol - Trésor + 1

Souffle du dragon (Embuscade - Magie A)

Impassibilité 4+ - Insensibilité 7

Grand Monstre - Magie du Chaos 1

Valeur 6000 Pièces d'or



GRAND DRAGON

MAGIE DU CHAOS

Les grands dragons peuvent utiliser la magie du chaos. Contrairement au Sorcier, les grands dragons n'utilisent pas de points de pouvoir. Ils sont placés sur le plateau comme s'ils utilisaient des armes de jet et, sauf mention contraire, sont toujours placés en premier. De plus, tous les grands dragons sont défendus par des sorts mineurs qui les protègent des projectiles. Tous les tirs contre des grands dragons subissent un malus de -1 aux jets pour toucher.

Au début de chaque phase des monstres, un grand dragon peut lancer 2 des sorts suivants :

- 2-4 **Étrec.** Le grand dragon rate son lancer de sort.
- 5 **Fievre des combats.** Le grand dragon donne (1 x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.
- 6 **Éclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit des yeux du grand dragon. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 x niveau du donjon), sans modificateur pour l'Endurance ou l'Armure.
- 7 **Main de Poussière.** Le grand dragon peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas où plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du grand dragon. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le grand dragon et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé l'emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue. Si le grand dragon gagne, le guerrier subit 2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'Armure. Si le grand dragon n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.
- 8 **Vent de Mort.** Le grand dragon invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiés comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.
- 9 **Drain Mental.** Le grand dragon crée une tempête de magie maléfique. Lancez 1D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des

GRAND DRAGON

effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, et le grand dragon gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus. Si un guerrier tombe à 0 Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.

- 10 **Horreur Noire d'Arnižipal.** Un nuage noir s'échappe de la gueule du grand dragon, engouffrant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateur d'Armure ou d'Endurance.
 - 11 **Malédiction de Nagash.** Le grand dragon lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de -2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps. À partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le grand dragon soit mort.
 - 12 **Transformation de Kadon.** Le grand dragon étant le plus puissant des monstres, il ne peut donc pas se transformer en un monstre de valeur supérieure à la sienne. Relancez 1D12 pour définir un autre sort.
- SOUFFLE DU DRAGON**
- Pour déterminer le type de grand dragon rencontré par les guerriers, et par conséquent le souffle qui lui sert d'arme, lancez 1D6. Au début de chaque tour, lancez 1D6. Le résultat indique le nombre de guerriers touchés. Pour déterminer les guerriers touchés, ayez recours aux pions de guerriers :
- 1-2 **Dragon de Feu- Souffle Enflammé.** Chaque guerrier touché par le feu subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'Armure.
 - 3 **Dragon Noir - Souffle de Funée.** Lancez 1 D6 pour chaque guerrier touché par la fumée, soustrayez son Endurance et multipliez le résultat par

GRAND DRAGON

2. Le total est le nombre de D6 blessures subies par le guerrier, sans prendre en compte l'Armure ou l'Endurance : Par exemple, vous obtenez un 6 pour un guerrier d'une Endurance de 4. Il subit $(6-4) \times 2 = 4D6$, sans prendre en compte l'Endurance ou l'Armure.

- 4 **Dragon Vert- Souffle- Corrosif.** Lancez 1D6 par guerrier et ajoutez son Endurance. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, le guerrier n'est pas affecté. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, il subit 3D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'Armure.
 - 5 **Dragon Bleu - Souffle Électrique.** Les dragons bleus génèrent des arcs électriques de grande puissance. Tirez un pion de guerrier pour savoir qui est touché. La victime subit 2D6 blessures sans prendre en compte l'Armure. Après avoir résolu cette attaque, lancez un autre D6. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, les éclairs se répèrentent jusque sur un autre guerrier. Il subit également 2D6 blessures, sans prendre en compte l'Armure. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'arc électrique échoue à toucher un guerrier.
 - 6 **Dragon Blanc- Souffle Glacial.** Chaque guerrier subit 1D6 blessures, sans prendre en compte l'Endurance ou l'Armure. De plus, il est gelé pour un tour: son Mouvement baisse d'1 point; il peut être touché automatiquement- et un jet de dé pour n'importe quelle action doit obligatoirement être -un- 6 pour réussir.
- Lorsqu'un dragon utilise son souffle, il peut également effectuer toutes ses attaques normales.
- EMBUSCADE MAGIQUE A**
- Les dragons portent leurs attaques à une vitesse incroyable et peuvent tendre des embuscades magiques. Une embuscade magique fonctionne de la même façon qu'une classique, (attaque immédiate + attaque au tour des monstres) 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 ! L'attaque magique du dragon touche automatiquement !