

# HIPPOGRIFFE

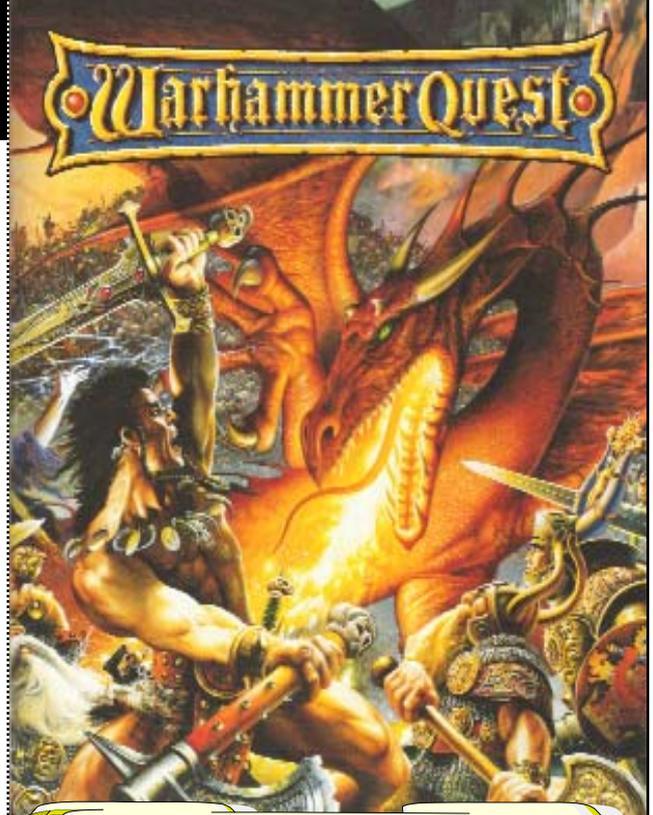


## Monstres

1

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

**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 couvre de fourrure et possédant de terribles griffes. La partie antérieure du corps est celle d'un félin, redoutable bec.  
de proie et il peut déchirer les ennemis de son tête est couverte de plumes comme celles des oiseaux. Sa L'hippogriffe est un animal extrêmement féroce. Sa



## Monstres

1450 Pièces d'or

**Points de vie : 55**  
**Mouvement : 8**  
**Force : 6**  
**Endurance : 5**  
**Tir : -**  
**Attaque : 3**

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

munie de sabots et d'une queue en panache.  
La partie postérieure, semblable à celle d'un cheval est

# HIPPOGRIFFE

# HIPPOGRIFFE