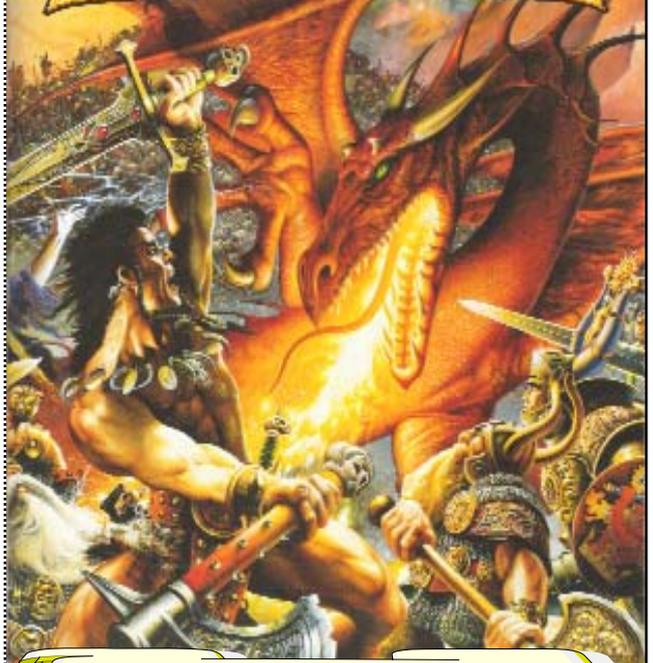


TROLL de PIERRE



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

Valeur 650 Pièces d'or

Dommages 2D6 + 5
Peur 6
Régénération 2
Drain magique 5+

Une des plus dangereuses races de trolls est le troll de pierre, dont la peau est aussi dure que du roc et qui possède la particularité d'absorber l'énergie magique des environs.

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

Points de vie : 25
 Mouvement : 6
 Combat : 3
 Tir : 6+
 Initiative: 1
 Force : 5
 Endurance : 4
 Attaques : 3

Les trolls de pierre peuvent absorber ou Drainer la Magie ambiante, neutralisant ainsi toute possibilité de lancer des sorts tant qu'ils sont en vie.

DRAIN MAGIQUE

À la fin de chaque tour, chaque gardien récupère 2D6 Points de Vie. Il ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins. Il ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

REGENERATION

Sur 1D6 + le niveau du guerrier, - 6 il est effrayé et combat avec un malus de - 1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 1

PEUR

tout son pouvoir pour ce tour.

En cas de succès, le Sorcier perd de la phase de pouvoir, après avoir déterminé les points couverts tout le plateau. Lancez un dé par tour au cours sur 1D6 pour que la magie soit drainée. Les effets Valeur de Drain magique 5+, ce qui est le résultat requis Les trolls de pierre possèdent avec cette aptitude une

TROLL de PIERRE

TROLL de PIERRE