

Dragon Crapaud

Un Dragon Crapaud est un choix de Monstre Asservi en tempête de magie.

Dragon Crapaud :

350pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Dragon Crapaud	8	5	0	8	7	10	2	4	7	Monstre

Taille d'unité : 1

Equipement : arme de base

Règles Spéciales

Grande cible, Peau écailleuse (3+), Immunisé a la psychologie, Terreur, Marque de Nurgle, Créature colossale, Innommables immondiçes, Langue-Fouet

Créature colossale

Un Dragon Crapaud est énorme, et les attaque habituelles ne lui font rien : les flèches et les lames ressemblent à des piques de moustiques, la Magie le chatouille. Même les boulets des canons ne lui font que des égratignures.

Un Dragon Crapaud ne peut être blessé que par des attaque de force 4 ou plus. Le jet requis pour le blesser ne peut jamais être meilleur que 4+.

Si le Dragon Crapaud subit une attaque qui doit le retirer purement et simplement du jeu, il subit 1D6 blessures à la place.

Les attaques de piétinement du Dragon Crapaud infligent 2D6 touches.

Innommables immondiçes

Le Dragon Crapaud peut exalter un souffle putride de chair en décomposition. Tout malheureux prit dans cette marée d'immondiçes subit le sort le plus terrible qui soit, ses poumons se remplissant de restes humains et de pus.

Le dragon crapaud possède une attaque de souffle. Toute figurine touchée doit réussir un test d'Endurance avec un malus de -1 ou subir 1D3 Blessures sans sauvegarde d'armure.

Langue-Fouet

En plus de ses attaques normales, le Dragon Crapaud peut effectuer une unique attaque contre une figurine en contact socle à socle avec lui, et bénéficiant des règles frappes toujours en premier et attaques empoisonnée, mais elle est résolue avec une force 4. Si la victime survie, elle subira un malus de -1 pour toucher pendant ce round de corps à corps.