

Règles Générales des Monstres

Ce petit document est à utiliser en parallèle des Fiches d'Unité que nous mettons sur notre site. Il vous donne les règles les plus récurrentes chez les Monstres, à la fois dans Tempête de Magie et ses ajouts, dans Tamurkhan The Throne Of Chaos ou dans Monstrous Arcanum, ce qui le rend presque indispensable si vous souhaitez jouer des unités sorties de ces livres.

Monstres Asservis

Lorsqu'un Monstre peut être sélectionné en tant que Monstre Asservis, il doit suivre toutes les règles de ceux-ci, décrites dans Tempête de Magie aux pages 84-86

Règles Spéciales

Bête Colossales

Une Bête Colossale est une créature aussi grande qu'une colline, et est tout simplement difficile à tuer. Les Bêtes Colossales ne peuvent être blessées que par des attaques de Force 4 ou plus. Peu importe la force de l'attaque, une bête Colossale ne peut jamais être blessée sur mieux que 3+. Enfin, si une Bête Monstrueuse subit un sort ou une attaque spéciale qui devrait la retirer du jeu purement et simplement, elle reste en jeu et subit à la place 1D3 blessures.

Une Bête Colossale est si énorme qu'elle peut écraser des régiments entiers. Ses attaques de piétinement causent 2D6 Touches.

La Taille Au-dessus

Une créature qui suit cette règle est si énorme qu'elle peut utiliser son *Piétinement Furieux* contre n'importe qui, sauf les figurines qui ont la règle *La Taille Au-dessus*.

Incarnation Élémentaire

Les Incarnations Élémentaires sont entièrement immunisées aux sorts de leur Domaine tutélaire : par exemple, une Incarnation Élémentaire de la Mort est immunisée au Domaine de la Mort. De plus, à cause de leur nature magique, les Incarnations Élémentaires subissent tout effet additionnel qui affecte les Démons ou les Morts Vivants, comme l'attribut Exorcisme du Domaine de la Lumière par exemple, excepté s'il est causé par son domaine tutélaire.

Morsures et Attaques Caudales

Certains Parchemins d'asservissement comportent des options permettant de gagner des Attaques Caudales ou de Morsure, ou encore de modifier le fonctionnement du Piétinement

Une figurine dotée d'une attaque de morsure gagne une attaque supplémentaire. Résolez cette attaque séparément, ou utiliser un dé de couleur différente, car une Morsure s'accompagne généralement de règles spéciales additionnelles. En outre, une attaque de Morsure bénéficie toujours d'un bonus de +1 pour toucher contre les figurines ayant la règle Grande Cible, puisqu'il est plus facile de leurs arracher de gros morceaux !

Les Attaques Caudales ressemblent aux morsure car elles confèrent une attaque supplémentaire à résoudre séparément (une figurine avec une attaque caudale et une Morsure gagne donc +2 Attaques). Une Attaque Caudale bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher contre les figurines se trouvant dans le dos de la créature, car elles se trouvent directement sur la trajectoire !

Si les Attaques de la figurine sont sujettes à des règles spéciales comme Coup Fatal ou Attaques Empoisonnées, celles-ci s'appliquent également aux Morsures et aux Attaques Caudales.

