



# FANTOME

Points de vie : 16    Endurance : 3  
 Mouvement : 4    Initiative : 3  
 Combat : 2    Attaque : 1

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

**Gel 2; Immatérialité -1**  
**Peur 6**

**Gel** Les fantômes peuvent faire une attaque au Gel au lieu du corps à corps. Ils font un jet pour toucher normal, mais au lieu de déterminer les dommages, ils infligent 2D6 blessures, sans modificateur d'endurance ou d'armure.

**Immatérialité** Certains monstres sont immatériels. Ils ne peuvent pas être bloqués et peuvent se déplacer librement au travers de tous les obstacles. De plus, pour attaquer cette créature avec une arme non magique, le jet pour toucher de votre guerrier est réduit de -1. Les attaques faites avec armes magiques sont effectuées normalement.

**Peur** ...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

Valeur 0 Pièce d'or