



SPECTRE

Points de vie : 30 Endurance : 4
 Mouvement : 4 Initiative : 3
 Combat : 3 Attaques : 2
 Force : 3

| | | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 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
Terreur 8

Gel Les spectres peuvent faire une ou deux 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.

Terreur : Sur 1D6 + le niveau du guerrier. Si total inférieur à 8, il est effrayé et combat avec un malus de - 2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de terreur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 2.

Valeur 750 Pièces d'or