

Monstres

OURS POLAIRE

Points de vie : 12 Force : 5
 Mouvement : 5 Endurance : 5
 Combat : 4 Attaques : 2
 Initiative: 4

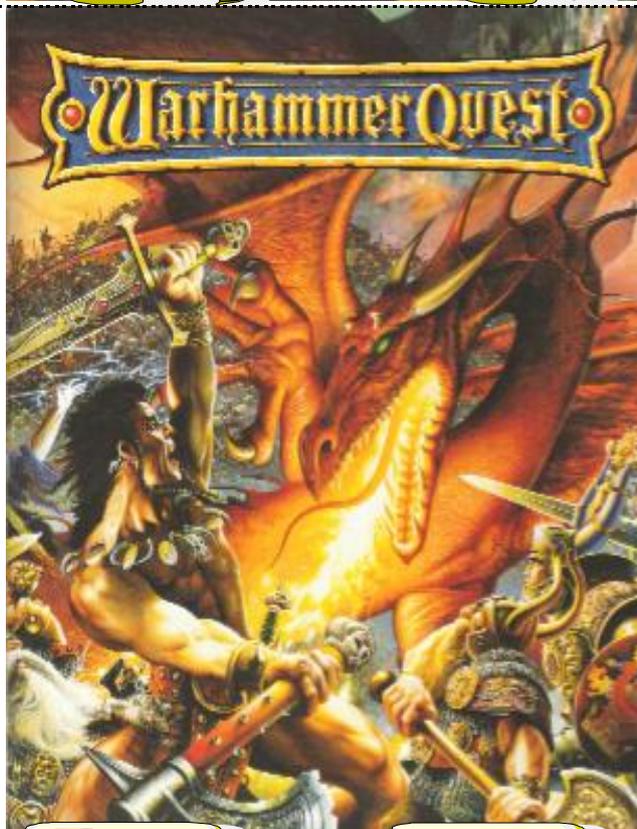
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Dommages 2D6 + 5
Peur : 4

Les Ours Polaires sont les cousins des ours que l'on trouve dans le Vieux Monde. Ils ont une épaisse couche de fourrure blanche pour les protéger du très grand froid de Norsca.

Peur :
 Sur 1D6 + le niveau du guerrier. - 4 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 215 Pièces d'or



Monstres

GRAND OURS

Points de vie : 25 Force : 7
 Mouvement : 6 Endurance : 6
 Combat : 6 Attaques : 3
 Initiative: 4

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

Dommages 3D6 + 7
Peur : 6
Ignore les coups : 6

Féroce et généralement de mauvais caractère, l'ours est trompeusement rapide pour sa grande taille. Les grands ours sont plus grands, plus mortel et ont bien plus mauvais caractère que les autres.

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 300 Pièces d'or