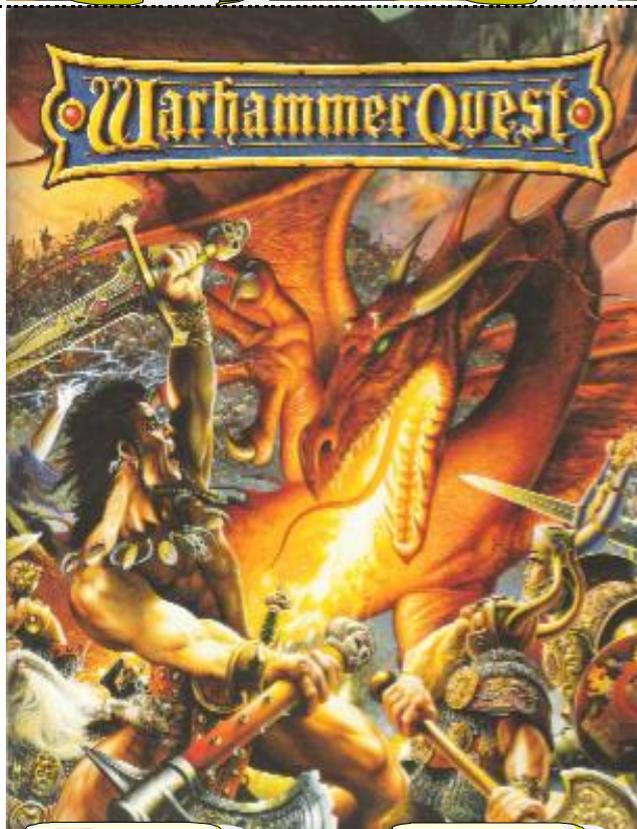


Monstres



Monstres

CHEF NORDIQUE

Points de vie : 20 Initiative : 4
 Mouvement : 4 Force : 4
 Combat : 4 Endurance : 3(5)
 Tir : 3+ Armure : 2
 Attaques : 1

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 : 2D6 + 4
1 objet magique
 (voir fiche Norsca)

Les nordiques sont de gros hommes bien charpentés avec pleins de muscles qui aiment se battre. Ils ont de long cheveux torsadés en nattes.

Valeur 350 Pièces d'or

GENERAL NORDIQUE

Points de vie : 35 Initiative : 5
 Mouvement : 4 Force : 4
 Combat : 5 Endurance : 4(7)
 Tir : 2+ Armure : 3
 Attaques : 3

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

Dommages : 3D6 + 4
1 objet magique - 1 arme magique
 (voir fiches Norsca)

Insensibilité : 1

Les nordiques sont de gros hommes bien charpentés avec pleins de muscles qui aiment se battre. Ils ont de long cheveux torsadés en nattes.

INSENSIBILITE

Certains monstres sont tellement coriaces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche le général viking en corps à corps ou sur un tir déduisez 1 du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du général s'il y a lieu).

Valeur 900 Pièces d'or