



BESTIAIRE

OMBRES

| | Ombre | Ombre majeure | |
|---------------|-----------|---------------|--|
| Points de vie | 32 | 45 | |
| Mouvement | 6 | 6 | |
| Combat | 3 | 4 | |
| Tir | - | - | |
| Force | 4 | 5 | |
| Endurance | 6 | 6 | |
| Armure | - | - | |
| Initiative | 4 | 5 | |
| Attaques | 2 | 3 | |
| Dommmages | spécial | spécial | |
| Or | 875 | 1125 | |
| Taille | Normale | Normale | |
| Moralité | Chaotique | Chaotique | |

Ombre: Peur 8; Régénération1 (+2); Créature éthérée -1; drain d'énergie.

Ombre Majeure: Peur 8; Régénération 1(+3); Créature éthérée -2; Drain d'énergie -1.

Règle spéciale:

Drain d'énergie: Si une ombre réussit à toucher un adversaire durant un combat au corps à corps, ce dernier doit réussir un test de force (avec un malus de -1 dans le cas d'en ombre majeure) sous peine de perdre un point dans cette caractéristique. Si une ombre amène un adversaire à 0 point de force ce dernier devient une ombre. Les soins et une résurrection n'auront aucun effet, seule une réincarnation peut permettre à un personnage d'être ramené à la vie.

Apparence: Les ombres sont des créatures éthérées particulièrement difficiles à détecter, ressemblant à la silhouette d'un humain, comme celle projetée par ce dernier sur le sol.

Ecologie: Ces créatures tirent leur énergie du plan négatif et attaquent toutes les créatures vivantes. En termes de bestiaire elles sont associées aux mort-vivants. Les ombres ne sont jamais solitaires, elles errent en groupe de 1D6 individus, sans but hormis celui de détruire toute vie qu'elles rencontrent.