



ULFJARL

Hommes-loups

Points de vie : 12 Initiative : 8
 Mouvement : 6 Force : 5
 Combat : 4 Endurance : 4
 Tir : 6+ Attaques : 2

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

Les Ulfjarl sont des Hommes-Loups qui ont appris à contrôler leurs transformations et peuvent arrêter à mi-chemin. Ils préfèrent utiliser ce moyen pour combattre, leur donnant maniabilité d'un homme et la férocité d'un loup.

Dommages : 1D6 + 5
Peur : 5+; Frénésie : 5+

Frénésie 5 +

Chaque tour, avant les combats, les loups-garou entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à 5, ils voient leur nombre d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

Peur

Sur 1D6 + le niveau du guerrier. -5 normal, 5 et + 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 290 Pièces d'or