

## Chauve-souris vampire

## Chauve-souris vampire

Points de vie : 1  
Mouvement : 8  
Combat : 2  
Initiative: 6

Armure: -  
Force : 2  
Endurance : 2  
Attaque : 1

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

**Dommmages 2D6 + 2**

### Règles spéciales

#### Embuscade:

Attaque immédiate et attaque au tour des monstres.

#### Vol:

Les chauves souris vampires ne sont jamais bloquées.

#### Dommmages:

Les chauves-souris géantes vampire sont atteintes d'une maladie dégoûtante : leurs dents sont jaunies, la salive écume à leurs bouches minuscules et coule sur le plancher. Puisque leurs morsures sont venimeuses, elles infligent 1D6 dommmages supplémentaires sur un coup réussi.

### Attaque spéciale suceur de sang:

La chauve-souris géante vampire a une attaque de succion de sang spéciale. Si la chauve-souris touche, elle inflige des dommmages critiques, elle ne relancera pas les dés pour toucher si elle a d'autres attaques, elle touche automatiquement, mais les dés de dommmages sont lancés normalement. Le jet de dommmages a partir de la deuxième attaque infligera automatiquement au moins une blessure, indépendamment des dés lancés, parce qu'elle a plongé ses crocs jaunies dans le cou de sa victime et le vide de son sang. Une fois qu'elle a mordu, elle s'accroche au personnage jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Toutes les attaques sur une chauve-souris vampire qui s'accroche à un personnage de cette façon sont faites avec une pénalité -3 pour toucher, car il est très difficile de frapper la chauve-souris plutôt que la victime à laquelle elle s'accroche. N'importe quelle maladresse commise par quelqu'un frappant une chauve-souris vampire (un 1 ou 2 sur le jet pour toucher) infligera automatiquement les dommmages sur le personnage qui subit la prise de sang du monstre.

Valeur 45 Pièces d'or

