

Fimir

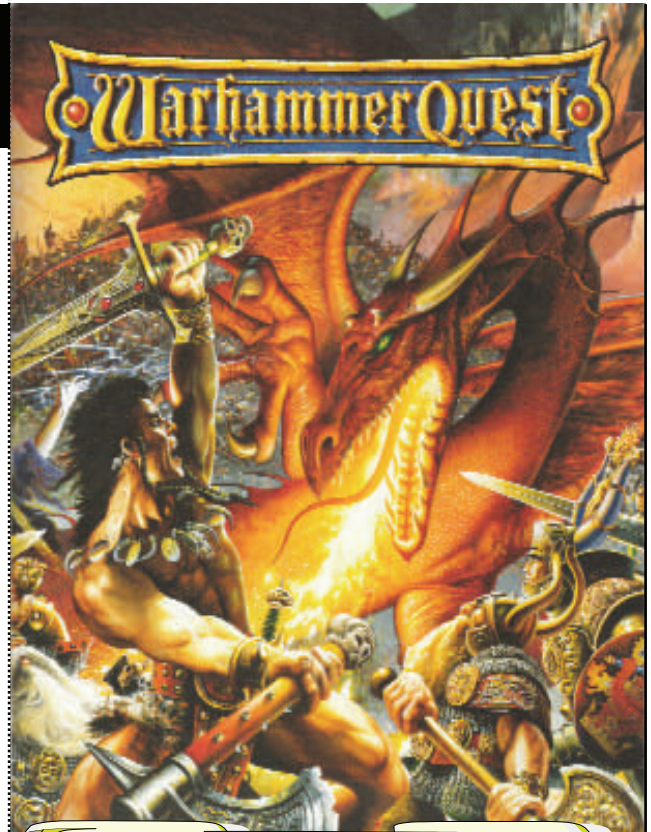
Points de vie : 14
 Mouvement : 4
 Combat : 3
 Tir : 4+

Initiative: 3
 Force : 3
 Endurance : 4(6)
 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 + 3
Dard 1D6
 (+1 Dard si première Attaque réussie)
Poison
Peur 5

Valeur 370 Pièces d'or



Monstres

Certains monstres peuvent piquer leurs adversaires, mais seulement si toutes leurs attaques normales atteignent leur cible dans un même tour. Le dard inflige le nombre de dommages indiqués. Ces Attaques exploitent également les règles sur le *Poison*.

POISON

Certains monstres ont des Attaques empoisonnées. Si les Points de Vie d'un héros sont réduits à 0 par une Attaque empoisonnée, sa Force est réduite de -1 de façon permanente, lorsqu'il revient à 1 Point de Vie ou plus. Si un guerrier voit son Endurance réduite à 0, il est tué et retiré de la partie.

DARD

Certains monstres provoquent la peur, ils possèdent un indice de peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un tel monstre intervient, lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Cela s'appelle le test de peur du guerrier.

Si le résultat est supérieur à l'*indice de peur* (5) du monstre, le guerrier n'est pas effrayé et se bat normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à l'*indice de peur* (5) du monstre, le guerrier 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.

Chaque test ne s'applique qu'à un même type de monstre et pendant un seul combat.

PEUR 5

Fimir

Fimir