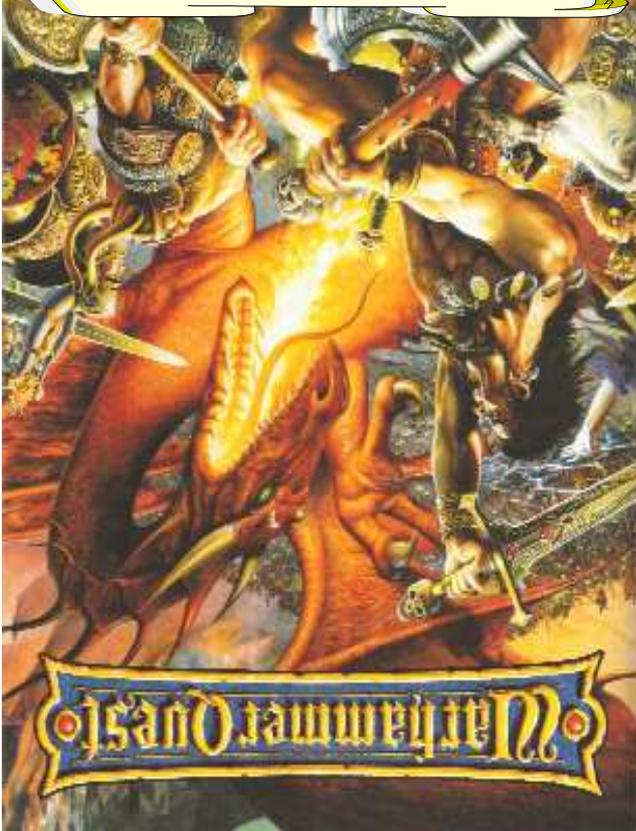


Monstres



## Goules du Manoir de Bleidift

Points de vie : 4

Mouvement : 4

Combat : 2

Initiative: 3

Armure: -

Tir: -

Force : 3

Endurance : 4

Attaque : 2

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

**Dommages 2D6 + 3**

Les goules sont les descendants de cannibales malfaisants, d'hommes qui se nourrissaient de la chair des cadavres. Au fil des âges, ce régime alimentaire les a rendu fous et ils n'ont plus rien à voir avec des humains. Ils vivent dans des lieux où la mort rôde sans cesse, se nourrissant de cadavres et attaquant parfois les voyageurs solitaires.

Les goules du manoir de Bleidift attrapent leurs victimes avec leurs serres toxiques, sales et couvertes de croûtes qui infligent des blessures supplémentaires.

**Peur: 4**

Test 1D6 + le niveau du guerrier. Si le résultat est inférieur ou égal à l'*indice de peur* 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.

Valeur 100 Pièces d'or