



SCORPIONS GEANTS

Points de vie : 20

Mouvement : 5

Combat : 3

Force : 5

Endurance : 6

Initiative: 1

Attaques : 2

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

Les souterrains les plus obscurs des Montagnes du Bord du Monde servent de refuge à une foule de monstres terribles et maléfiques. Ils croissent et grossissent en se nourrissant des choses innombrables qui grouillent sous la terre. Le scorpion géant a une carapace brillante qui lui sert d'armure et ses pinces chitineuses sont aussi tranchantes que des rasoirs. Mais son arme la plus terrible reste son dard empoisonné.

DARD

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 indiqué. Ces Attaques exploitent également les règles sur le Poison expliquées à cette rubrique.

POISON

Les scorpions ont un dard empoisonné. Si les Points de Vie d'un guerrier 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. Et bien sûr, tous les monstres sont immunisés.

Dommages : 2D6 + 5

Valeur 450 Pièces d'or