

Epouventraille



BEA	1
FOR	6
COO	3
DEX	2
RES	5
PER	2
INT	2
VOL	2
REF	2

Expérience : 6

DÉFENSE :	Face : 7	Flanc : 7	Dos : 3
-----------	----------	-----------	---------

RÉSIS.	POIS. : 10	MALA. : 12	HAKK : 6	MENT. : 6
--------	------------	------------	----------	-----------

Pts. Con. : 23	INIT. : 5	MORAL : 7	Pts. Hakk : 12
----------------	-----------	-----------	----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12	12	Bocal	7	
7-11		Torse	16	
6		Bassin	10	
5		Bras Gauche	10	
4		Bras Droit	10	
3		Jambe Gauche	11	
2		Jambe Droite	11	

Pts de vie fixes : 23	Actuels :
-----------------------	-----------

Les épouventrailles sont des mécartefacts conçus à partir d'un squelette dont le crâne est enfermé dans un bocal renforcé, relié à son moteur alchimique par de fins câbles enchantés. Ces créatures terrifiantes flottent quelques centimètres au-dessus du sol et se déplacent en faisant horriblement grincer les longues lames qu'ils portent en guise de doigts. Ils dégagent un froid glacial qui gèle le cœur des plus endurcis !

Compétences : Coup de griffes métalliques (2 attaques par Tour) : 12 (Dégâts : 1D6+6), Esquive : 7, Pistage : 12, Fouille : 14

Spécial : Un épouventraille génère une zone de froid glacial, centrée autour de lui, s'étendant jusqu'à 3 mètres de rayon. Chaque victime doit faire, chaque Tour, un jet de RESISTANCE CONTRE LE HAKK opposé à une force de 1D6 + 1D6 par Tour supplémentaire. Elle perdra 1 point de vie, localisé sur la Table des Explosions, par tranche de 2 dés d'échec.

Les dégâts par arme tranchante sont divisés par deux.

Les épouventrailles sont immunisés aux sortilèges basés sur le froid et aux illusions.

Voir un épouventraille et subir son grincement impose de faire un TEST DE MORAL avec modificateur d'ENDURANCE de niveau DIFFICILE + 1 pour chaque Tour supplémentaire..