

TUNNELS & TROLLS



Old Harpy
x2

MR : 20 x2

Armure : 1

Dés : 5d6 +20 (*Serres et Griffes*) / ou seule 3d6+10

Capacités spéciales

- > *Chant hypnotique* : JS IQ lv 1 ou Lv2 (si une ou plusieurs harpies supplémentaires ; échec = se dirige vers la source du chant sans réaction. Une douleur forte permet de relancer le JS.
- > *Vol* : aile à plume ; vol de type oiseau à plume.
- > *Lâcher de pierre* : 1d6, harpie doit être en hauteur, Dex 12 pour la harpie. Portée en bombardement équivalente à difficulté 1 (20)

TUNNELS & TROLLS



Hungry Ghoul
x4

MR : 20 x4

Armure : 0

Dés : 9d6 +40 (*Griffes ou Morsure*) / ou seule 3d6+10

Capacités spéciales

- > *Maladie (griffe et morsure)* : JS CON lv 1 ; échec = perte de 1d6 CON par 30 minutes. Déclenchement sur succès en combat et un spite.
- > *Cri* : JS IQ lv1 (ou lv2 si plusieurs goules) une fois par rencontre et si réussi immunisé ; échec = Bonus de combat et de dégât / 2 pour le premier round de combat.