

<i>Armé jusqu'aux dents</i> <i>Ses pattes ont l'épaisseur et les griffes qui feraient pâlir un loup.</i> <i>L'assurance avec laquelle le guerrier manie ses armes témoigne d'une expérience de la guerre.</i> CORPS+2 Si vous échouez à un jet de dés face à cet adversaire, il vous blesse, et vous perdez une carte supplémentaire. A sa mort, vous pouvez utiliser une de ses griffes ou de ses armes pour combattre (+1 pour toute action hostile). Deust 4+.	<i>Armé jusqu'aux dents</i> <i>Ses pattes ont l'épaisseur et les griffes qui feraient pâlir un tigre.</i> <i>L'assurance avec laquelle le guerrier manie ses armes témoigne d'une expérience de la guerre. Si chaque tatouage représente un ennemi vaincu, il peut décimer un clan à lui tout seul.</i> CORPS+3 Si vous échouez à un jet de dés face à cet adversaire, il vous blesse, et vous perdez une carte supplémentaire. A sa mort, vous pouvez utiliser une de ses griffes ou de ses armes pour combattre (+1 pour toute action hostile). Chaque matin, lancez 1d6. sur un 5+ la corrosion l'a détruite.
<i>Armé jusqu'aux dents</i> <i>Ses pattes ont l'épaisseur et les griffes qui feraient pâlir un tigre.</i> <i>L'assurance avec laquelle le guerrier manie ses armes témoigne d'une expérience de la guerre. Si chaque tatouage représente un ennemi vaincu, il peut décimer un clan à lui tout seul.</i> CORPS+3 Si vous échouez à un jet de dés face à cet adversaire, il vous blesse, et vous perdez une carte supplémentaire. A sa mort, vous pouvez utiliser une de ses griffes ou de ses armes pour combattre (+1 pour toute action hostile). Chaque matin, lancez 1d6. sur un 5+ la corrosion l'a détruite.	<i>Armé jusqu'aux dents</i> <i>Ses pattes ont l'épaisseur et les griffes qui feraient pâlir un chat sauvage.</i> <i>L'assurance avec laquelle le guerrier manie ses armes témoigne d'une expérience de la chasse.</i> CORPS+1 Si vous échouez à un jet de dés face à cet adversaire, il vous blesse, et vous perdez une carte supplémentaire. A sa mort, vous pouvez utiliser une de ses griffes ou de ses armes pour combattre (+1 pour toute action hostile). Chaque matin, lancez 1d6. sur un 2+ la corrosion l'a détruite.

<i>Gros et balèze</i> <i>Sa simple masse suffirait à vous écraser si jamais il prend son élan pour vous charger... Il est épais certes, mais ce n'est que du muscle. Quelle puissance, quelle énergie !</i> CORPS+2 +1 à la difficulté des jets pour blesser ou intimider ce monstre	<i>Gros et balèze</i> <i>Sa simple masse suffirait à vous écraser si jamais il prend son élan pour vous charger... Il est épais certes, mais ce n'est que du muscle.</i> CORPS+2 +1 à la difficulté des jets pour blesser ou intimider ce monstre
<i>Rapide</i> <i>Ses réflexes sont félins, souples, précis. A chaque passe d'arme, il semble avoir déjà anticipé votre geste. Quelle agilité !</i> CORPS+2 ASTUCE+1 Les réflexes incroyables de cet adversaire le rendent difficile à toucher. Mots clés: agilité, rapidité	<i>Rapide</i> <i>Il fait des bonds gigantesques, tantôt à gauche, tantôt à droite, il est si agile qu'il sera difficile à atteindre.</i> <i>Gare aux feintes et aux contre attaques de ce rude gaillard.</i> CORPS+2 ASTUCE+1 Les réflexes incroyables de cet adversaire le rendent difficile à toucher.

<i>Peau épaisse</i> <i>Sa peau est d'une épaisseur incroyable, elle sent le musc et le fauve.</i> <i>Il porte un bouclier souple et robuste accroché à son bras gauche.</i> CORPS+2 Le premier avantage obtenu contre ce monstre est ignoré	<i>Peau épaisse</i> <i>Sa peau est noire et raide, si jamais votre arme s'y coince, vous vous retrouverez à mains nues.</i> <i>Son bouclier de bois serait bien capable de bloquer votre arme pour de bon.</i> CORPS+2 Le premier avantage obtenu contre ce monstre est ignoré
<i>Terrifiant</i> <i>Griffes monstrueuses ? Crochet à venin ? tapi dans l'ombre ? Deux fois plus haut que vous ? Couvert de sang ?</i> <i>Porteur de tatouages effrayants ? regard noir ? Semble possédé ? Venu d'outre tombe ?</i> CORPS+1 CHARISME+2 Si vous ne pouvez pas résister à la peur, -2 à vos jets contre cette créature, jusqu'à ce que vous réussissiez une de vos actions contre elle.	<i>Vétéran</i> <i>L'animal a vécu de nombreux combats et en porte les traces.</i> <i>Le guerrier a l'expérience du combat.</i> <i>Vous lisez dans ses yeux que votre jeunesse et votre inexpérience auront peu de poids face à cet adversaire.</i> CORPS+1 SAVOIR+1 Le monstre est âgé et porte les cicatrices de nombreux combats, il est surement très expérimenté.

<i>Peau épaisse</i> <i>C'est du cuir, c'est de la corne, une fourrure dense ou c'est une épaisse couche de boue. peau luisante de corrosion ou écailles gigantesques ou armure de peaux...</i> CORPS+2 Le premier avantage obtenu contre ce monstre est ignoré	<i>Odeur horrible</i> <i>L'odeur est quasiment insoutenable. C'est une odeur de charogne qui émane des dents suittantes de la créature, de sa fourrure sale. Sont ce les têtes coupées à sa ceinture qui sentent aussi fort ?</i> CORPS+2 Que ce soit lorsqu'il ouvre la gueule, lorsqu'il émet des gaz, ou son odeur corporelle tout entière, les attaques sont plus difficiles contre cette créature (-1 aux jets de dés).
<i>Cris stridents</i> <i>Quels sont ses cris ? Les esprits de ses victimes qui geignent dans l'autre monde ? Est-ce le feulement d'une créature qui se réjouit de sa victoire ? Ces cris de guerre sont vraiment effrayants.</i> CORPS+1 CHARISME+2 Les cris poussés par la créature sont déstabilisants et empêchent ses adversaires de se coordonner. Les jets d'ASTUCE, de CHARISME et de SAVOIR sont plus difficiles (-2 aux jets de dés)..	<i>Glissant</i> <i>Le monstre est recouvert d'huile ou de mucus et les coups glissent sur sa carapace.</i> CORPS+1 ASTUCE+1 Vous pouvez lui accorder une fois dans la rencontre d'échapper à une forme de capture sans contrepartie.

<i>Petit mais costaud</i> <i>La petitesse de la créature n'a d'égale que son incroyable vivacité.</i> CORPS+1 ASTUCE+1	<i>Feu intérieur</i> <i>La créature semble habitée par un feu intérieur, à moins qu'elle ne crache carrément du feu?</i> <i>D'où lui vient cette assurance ?</i> CORPS+1 CHARISME+1
<i>Aguerri</i> <i>Les réflexes du monstre semblent lui permettre d'anticiper vos mouvements.</i> CORPS+1 SAVOIR +1	<i>Extrêmement agile</i> <i>Bondissant d'un endroit à l'autre du champ de bataille, le monstre apparaît toujours là où on ne l'attend pas.</i> CORPS+1 ASTUCE+2

<i>Vampire psychique</i> <i>Quelque chose dans les yeux de la créature annonce une force surnaturelle qui émane d'elle. En approchant, vous sentez vos forces vous quitter. Une égratignure et vous fléchissez.</i> CORPS+1 ASTUCE+1 Ce monstre est capable de prendre les cartes de son adversaire chaque fois que celui rate un jet contre lui, et les ajoute aux siennes (il se renforce!)	<i>Silencieux et Mortel</i> <i>Ce monstre est capable de prendre par surprise ses adversaires tant il est silencieux.</i> ASTUCE+2 3D6+ASTUCE difficulté 15 pour ne pas se faire surprendre. Si vous êtes surpris par la créature, vous commencez le combat avec une carte de moins.
<i>Venimeux</i> <i>Ce monstre produit un venin sur ses griffes, ses crocs, ou enduit ses armes de venin.</i> CORPS +1 Chaque adversaire qui échoue à un jet de dés au combat contre lui doit réussir un jet de 3D6+CORPS ou perdre une carte supplémentaire.	<i>La mort tombe du Ciel</i> <i>La créature peut grimper et se jeter sur ses proies d'en haut.</i> ASTUCE+2 Tout personnage surpris par cette attaque venue du ciel doit réussir 3D6+ASTUCE difficulté 15 ou perdre une carte d'emblée.