

FEUILLE DE MONSTRES INVOQUES

Nom du monstre invoqué	Taille	Poids	Dégats	Habitat	Nombre	Niveau	Dés de vie	Points de vie
Orca	40 m	40 tonnes	2D100 + 2 par niveau du mage	Océan	1	Indéfini	6 par niveau du mage	
Vitesse	Résistances et immunités		Animosité	Attaques par round		Attaque spéciale		
80 km/h	Eau	Immuni	3	Jusqu'à 3	Coup de queue (6 d 20 + 4 par niveau du mage)			
	Feu	50						
	Electricité	0						
	Poison	30						
	Malédiction	30						
Aperçu du monstre				Description du monstre				
				<p>Moins agressif et plus puissant que le grand blanc, cette invocation est un choix judicieux pour un magicien. Son terrifiant coup de queue a envoyé plus d'un aventurier par le fond. Il repartira son travail accompli, jusqu'à sa prochaine mission...</p>				