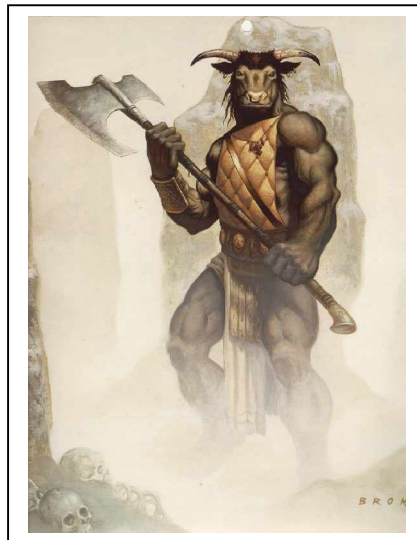


# Bullit

## Champion Minotaure

Les minotaures sont d'énormes créatures possédant un torse d'humain puissamment musclé surmonté d'une tête de taureau sauvage. Leur tête est large, tassée et repoussante à cause de leurs yeux injectés de sang et de leurs crocs menaçants.

<b>Points de vie:</b>	<b>34</b>
<b>Mouvement:</b>	<b>6</b>
<b>Combat:</b>	<b>5</b>
<b>Tir:</b>	<b>3+</b>
<b>Force:</b>	<b>5</b>
<b>Endurance:</b>	<b>4+1=5</b>
<b>Initiative:</b>	<b>4</b>
<b>Attaques:</b>	<b>3</b>
<b>Or:</b>	<b>1100</b>
<b>Armure:</b>	<b>1</b>
<b>Dommages:</b>	<b>3D6</b>



Bullit	
PV	34
PV restants :	

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>Pour toucher</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>

### Règles spéciales :

Arme Magique. Peur 8

**Epée de Distorsion.** Cette épée estompe la silhouette de son porteur; tout guerrier qui l'attaque doit déduire - 1 de ses *jets pour toucher*. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant + 1 en *Endurance*.

### PEUR

Certains monstres provoquent la peur; ils possèdent un indice de peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un tel monstre intervient, lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Cela s'appelle le test de peur du guerrier.

Si le résultat est supérieur à *l'indice de peur* du monstre, le guerrier n'est pas effrayé et se bat normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à *l'indice de peur* du monstre, le guerrier est effrayé et combat avec un malus de - 1 à ses jets pour toucher.

Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 1.

Chaque test ne s'applique qu'à un même type de monstre et pendant un seul combat.