

JOTUNN

Géant des glaces

Un Jotunn est un Guerrier Nordique très grand plus grand qu'un Géant. Malgré cela, un Jotunn est plus intelligent qu'un Géant, préférant juste arracher les entrailles de ceux qui l'approchent.

Points de vie:	58
Mouvement:	7
Combat:	5
Tir:	3+
Force:	7
Endurance:	6 (10)
Initiative:	3
Attaques:	4
Or:	2400
Armure:	4
Blocage :	Jamais bloqué
Dommages:	4D6



JOTUNN	
PV	58
PV restants :	

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Règles spéciales :

Peur 11; Impassibilité 5+; Insensibilité 8; Grand Monstre; Coup Puissant; Jamais Bloqué; Jet de Pierre.

Peur 11

Certains monstres provoquent la peur; le Jotunn possèdent un indice de peur de 11. 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.

Impassibilité 5+

Chaque fois qu'un guerrier touche en corps à corps ou sur un tir, lancez 1 D6. Si le résultat est supérieur à 5+, le coup rebondit sans le moindre dommage.

Insensibilité 8

Certains monstres sont tellement coriaces qu'ils ignorent la douleur des coups, à l'exception des plus terribles. Chaque fois qu'un guerrier touche un tel monstre en corps à corps ou sur un tir déduisez l'Indice d'Insensibilité du nombre de blessures infligées (il est en plus possible de déduire l'Endurance et l'Armure du monstre s'il y a lieu).

Grand monstre

N'importe quel sort offensif lancé contre un Grand Monstre nécessite un nombre de points de pouvoir supplémentaires égal au niveau du tableau d'où est tiré le monstre.

Coup Puissant

Un Jotunn est extrêmement grand et fort. Quand il attaque un Guerrier, l'attaque se poursuit sur la case suivante. Traitez cette capacité comme un coup mortel, sauf que le Guerrier ne doit pas forcément être tué pour que le Jotunn continue son coup.

Jet de pierre

Force 5, jette une pierre à la fin de chaque phase des Monstres.

