

BERRUCH, MOSTOS, KYES ET GERT

Champions Minotaures

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.

Beaucoup disent que la charge d'un groupe de minotaures est l'une des expériences les plus éprouvantes à laquelle un guerrier doit faire face, mais ces quatre semblent être exceptionnellement grands et bien armés, et vous espérez que votre armure sera aussi solide que vos nerfs.

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



Berruch...	
PV	34
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 :

Arme Magique. Peur 8

Lance perce- coeur : Ces armes causes +2 en dommages (1D6+5+2) et ne manque jamais leur cible.

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.