

ESTRAN Demon mineur

Les Démons mineurs possèdent une peau écailleuse et des griffes luisantes. Ces créatures démoniaques sont de féroces combattants avec des bras et des serres d'une rare puissance.

Points de vie:	35
Mouvement:	7
Combat:	5
Tir:	-
Force:	5
Endurance:	5 (7)
Initiative:	2
Attaques:	2
Or:	700
Armure:	2
Dommages:	2D6

PV : 35



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

Règles spéciales: Aura démoniaque -1 ; Peur 7 ; Résistance magique 5+ ; Jamais bloqué.

AURA DEMONIAQUE -n

ESTRAM est d'essence démoniaque, ce qui le rend difficile à tuer. Si vous l'attaquez avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de 1, 1 étant le chiffre rappelé à côté de la caractéristique Aura Démoniaque. Les armes magiques attaquent normalement.

PEUR 7

Test de peur du guerrier lancez 1D6 + le niveau du guerrier.(7)

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.

RESISTANCE MAGIQUE 5+

ESTRAM est naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre lui. Il possède une Valeur de Résistance Magique de 5+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne.(Jet de résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort sont ignorés par le monstre.

La Résistance Magique protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques. Elle peut être innée chez le monstre ou due à un objet.

JAMAIS BLOQUE