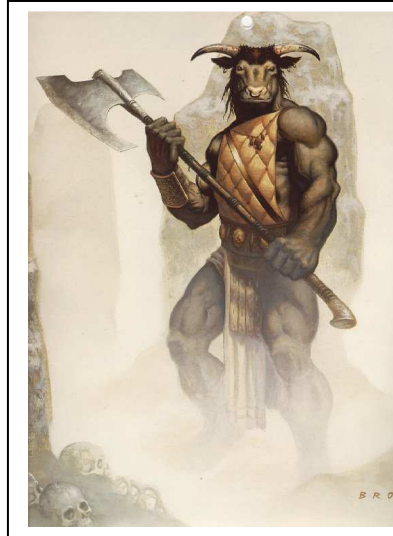


Stolk Héros Minotaures

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.

Stolk est une créature taille énorme et est le plus anciens des serviteurs monstrueux d'Astaro.

Points de vie:	48
Mouvement:	6
Combat:	6
Tir:	2+
Force:	5
Endurance:	5
Initiative:	5
Attaques:	4
Or:	2400
Armure:	2
Dommages:	3D6/4D6 (5+)



Stolk	
PV	48
PV restants :	

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

Règles spéciales :

Arme Magique. Peur 9. 2 Objets magiques

Arme magique

Fouet d'entravement : Le monstre utilisant cette arme peut attaquer sur un rayon de 2 cases. N'importe quel guerrier frappé doit lancer un nombre de D6 égal au nombre d'attaques qu'il a. Pour chaque résultat égal ou supérieur à l'initiative du guerrier, il perd 1 attaque à son prochain tour.

Objets magiques

Scarabée de douleur : A chaque tour, lancer 2 dé de pouvoir au lieu d'un. C'est le résultat le plus bas qui détermine le pouvoir pour le tour.

Anneau de résistance : Donne à Stolk une résistance magique de 5+.

PEUR

Stolk a un indice de peur, de 9. 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.