



BESTIAIRE

YEENOGHU Le Seigneur des Gnolls

	YEENOGHU	
Points de vie	105	
Mouvement	8	
Combat	8	
Tir	2+	
Force	8	
Endurance	7 (12)	
Armure	5	
Initiative	9	
Attaques	2	
Domages	5D6	
Or	8.275	
Taille	Très grande	
Moralité	Entropie	

YEENOGHU: Embuscade magique 4+, grand démon 12, Frénésie 4+, Magie du chaos 3, Impassibilité 4+, Insensibilité 12, Grand monstre, Résistance magique 3+, Dissipation de la magie 5+, régénération 3.

Règle spéciale:

Fléau de Yeenoghu : Le fléau de Yeenoghu est une arme terrible, dont les trois têtes sont imprégnées de magie. Si les deux attaques de Yeenoghu blessent un adversaire, lancez 1D6. Sur 4+, la cible devient confuse elle à -2 en CC, -2 en tir et -2 en initiative pour le prochain tour de combat.

Règle optionnelle:

Seuil: 5+: Chaque tour Yeenoghu peut ouvrir un seuil pour permettre à 1D6 grands chefs Gnoll de venir à son aide. Quelque soit le résultat des dés, il ne peut pas y en avoir plus de 6 présents en même temps. Ainsi si 4 sont sur le plateau de jeu, et que Yeenoghu réussit à ouvrir un seuil pour permettre à 4 autres de venir, seuls deux pourront effectivement rejoindre le combat, et les autres sont perdus. Yeenoghu perd sa capacité d'ouvrir un seuil lorsqu'il est amené à la moitié de ses points de vie.

Apparence: Yeenoghu apparait comme un grand Gnoll décharné et squelettique, mesurant 4.5 mètres de haut.

Ecologie: Contrairement à ce que son apparence pourrait laisser croire, Yeenoghu est d'une très grande agilité. Au combat, Yeenoghu à pour habitude de semer la confusion chez ses adversaires un par un, laissant les grands chefs Gnoll s'occuper d'eux ensuite.