



BESTIAIRE

LE YUAN-TI

	Yuan-ti	Chef	Grand chef	
Points de vie	22	32	45	
Mouvement	4	4	4	
Combat	4	5	6	
Tir	4+	3+	2+	
Force	3	4	4	
Endurance	4 (6)	5 (8)	5 (8)	
Armure	2	3	3	
Initiative	5	6	7	
Attaques	1	2	3	
Dommages	1D6	2D6	3D6	
Or	125	475	825	
Taille	Grande	Grande	Grande	
Moralité	Mauvais	Mauvais	Mauvais	

Yuan-ti: Embuscade 3+, Impassibilité 5+, Attaques empoisonnées.

Chef Yuan-ti: Embuscade 3+, Impassibilité 4+, Attaques empoisonnées*, Arme magique, Armure magique 4+. Magie 5+.

Grand chef Yuan-ti: Embuscade 2+, Impassibilité 4+, Attaques empoisonnées, Arme magique, Armure magique 3+, objet magique. Magie 4+.

Règle spéciale:

Les Guerriers Yuan-ti sont toujours équipés d'arc et d'épées à deux mains.

Magie x+: Il existe une chance pour que les chefs yuan-ti possèdent des pouvoirs magiques, leur permettant de lancer des sorts de magie noire. Comme un sorcier de niveau 1 pour un chef, et de niveau 2 pour un grand chef.

Attaques empoisonnées: Les Yuan-ti enduisent la pointe de leurs flèches d'un poison destiné à engourdir leurs victimes. Pour représenter ceci, à chaque fois qu'un guerrier est blessé par une flèche, il doit réussir un test d'endurance. En cas d'échec il subit une pénalité de -1 en mouvement et pour toucher. Lorsqu'un guerrier est réduit à 0 point de mouvement, il tombe inconscient. Seul une guérison ou l'absorption d'un anti poison peut annuler les effets ou les marqueurs posés sur la fiche du guerrier. Noter que les effets durent 10 tours.

Apparence: Les Yuan-ti sont des créatures humanoïdes également appelés hommes serpents. La couleur de leurs écailles leur permet de se confondre dans leur environnement naturel. Leur taille est comprise entre 3 et 4 de mètres. Ils possèdent leur propre langage.

Ecologie: Les Yuan-ti sont, dit on les adeptes du culte du serpent, qui reçurent jadis la bénédiction de leur dieu en les transformant en créatures hybrides. Certains érudits pensent qu'il s'agirait de Geyron en personne, une entité des plans obscurs. Particulièrement intelligents, ils sont capables de concevoir des plans et pièges sophistiqués destinés à vaincre leurs ennemis. Adeptes fanatiques, leurs prisonniers sont le plus souvent sacrifiés sur l'autel de leur temple. Bien que généralement rencontrés dans les jungles profondes, ils peuvent parfois se risquer bien au delà des limites de leur territoire afin de faire des razzias et des prisonniers.

Copyright (c) Arkandis Inc. Tous droits réservés. harendalh@hotmail.com