



BESTIAIRE

LE GNOLL

	Guerrier	Chef	Grand chef	
Points de vie	5	20	25	
Mouvement	4	4	4	
Combat	4	5	6	
Tir	5+	5+	4+	
Force	4	5	5	
Endurance	4 (6)	4 (7)	4 (8)	
Armure	2	3	4	
Initiative	4	4	4	
Attaques	1	2	3	
Dommages	1D6	2D6	2D6	
Or	65	350	750	
Taille	Grande	Grande	Grande	
Moralité	Chaotique	Chaotique	Chaotique	

Guerrier Gnoll: Embuscade 5+, vision nocturne;

Chef Gnoll: Embuscade 4+, vision nocturne; Arme magique

Grand Chef Gnoll: Embuscade 4+, vision nocturne; Arme magique.

Règle spéciale:

Vision nocturne: Les Gnolls sont particulièrement adaptés à l'obscurité et ont développé un certain nombre de tactiques sur cet avantage. Lorsqu'ils combattent dans une section de donjon plongée dans l'obscurité ou lors d'un combat de nuit, ils bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et au tir.

Apparence: Les Gnolls sont des humanoïdes dont la tête et le pelage rappelle celui de la hyène, mesurant entre 2,30 et 2,50 m. Leurs poils ont une coloration variant du gris cendre au brun rouille.

Ecologie: Ces humanoïdes parcourent leur domaine préférant embusquer leurs proies. Les Gnolls vivent en clans rassemblant une centaine d'individus. Ce sont des Humanoïdes belliqueux et cruels qui ne maintiennent leur cohésion que sous l'autorité d'un chef puissant. Ils s'allient volontiers avec les Orques et les gobelins dans leurs raids.