



## ABOMINABLE YETI

Points de vie : 45  
 Mouvement : 6  
 Combat : 7  
 Tir : 4+

Initiative : 6  
 Force : 8  
 Endurance : 7  
 Attaques : 3

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

**.Dommages : 3D6 / 4D6 (4+)**

**Terreur : 10+; Hypnose**

### Terreur 10

Sur 1D6 + le niveau du guerrier. Si—de 10, il est effrayé et combat avec un malus de - 2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de terreur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de + 2.

### Hypnose

Le yéti a la faculté de pouvoir hypnotiser ses adversaires qui se trouvent sur une case adjacente.

**1-6** *Domination mentale totale* : le héros est sous la domination mentale totale du yéti. Pendant 3 tours, il se prend pour un troll des neiges et attaque ses amis guerriers.

**7-8** *Domination mentale légère* : Le héros résiste mais ne peut attaquer le yéti et ses congénères pendant 1 tour. Aucune attaque ni mouvement ne sont possibles pendant ce laps de temps.

**9 et +** *Supériorité mentale* : Le héros n'est pas affecté.

**Valeur 985 Pièces d'or**