







Gan-Garh, Gnoll cavalier mercenaire

Classe & Niveau :	Guerrier 3
Alignement :	**Mauvais** (Loyal)
Mouvement :	27 m (**9m**)
Classe d'Armure :	Cuirasse 6[**13**] + Bouclier= 5[**14**]
Dés de Vie :	3 (**15 PV**)
Attaques :	**1** (arme) **[à +2]**
Dommages :	Hache 1d8(§), Arbalète 1d8, Morsure 1d4
Sauvegarde :	**B3** [Sf : 15 /P.M : 12 / P.P : 14 / B.B : 13 / S : 16]
Moral :	**8**

Gnolls : humanoïdes à tête de hyène, aux dents jaunes et à la fourrure d'un brun rougeâtre ou jaunâtre. C'est la loi du plus fort qui régit leur société. Carnivores nocturnes, ils privilégient les proies intelligentes pour la simple raison qu'elles crient plus fort…
Gan Garh a été renversé par son second qui a pris sa place à la tête de sa meute de gnolls mercenaires. Livré pour être sacrifié aux ténèbres du « Maître », leur commanditaire, car il était opposé à ce contrat, il a été sauvé par des héros humains. Après s'être vengé, il a repris la tête de sa troupe mais « changé » par cette aventure, il a été exclu par les siens.

Sens aiguisés : il n'est surpris que 1/1d6 et il peut **Pister** 1-4/1d6.
Vie sauvage : ne se perd jamais en extérieur, bonus +1 à la chasse/maraude.
« Changé » : après avoir dévoré en partie un Prêtre du Dieu noir du chaos, il peut 1x/jour lancer un sort de Clerc n1. Tirage aléatoire 1d10 chaque matin =
1) Détection magie. 2) Regain assurance*. 3) Lumière*. 4) Sanctuaire. 5) Commandement. 6) Soins légers*. 7) Protection contre le mal. 8) Détection du mal.
9-10) Vade Retro*[1d12/2d6 DV/ 3d4rds]. 1DV :3 – 2DV : 5 – 3DV : 7 – 4DV : 9 – 5DV : 11.

[Grande Force : bonus de +1]
Hache d'armes : +3 à l'attaque, 1d8+2 (à 2mains : 1d10+2 mais n'a pas l'initiative).
Arbalète : 1 Rd/2 = +2 à l'attaque, 1d8 (Courte : 24m/ Moyenne : 48m / Longue : 72m).
Morsure : +2 à l'attaque, 1d4.

Hyène géante : Mvt 36m (12m)–CA 7[12]–5DV (20PV)–Att à +4 (morsure 3d4) – G5

