

Hyène rayée

Animal



Classe 3

Mouvement : 32 cm

En mêlée, la hyène frappe en même temps que les armes courtes.

La hyène rayée vit au nord de l'Afrique, au Moyen Orient, en Inde.
Elle se nourrit de charognes, petits animaux, plantes, fruits.
Elle peut attaquer des personnages isolés ou peu capables de se défendre.

Hyène rayée

Ghoûl *goule de tradition arabe et perse*

Démon

Budget : 10 pts



Toujours en **vêtue légère ; classe 5**

N'a pas d'armes ni d'armure
(ou si elle en a, on n'en tient pas compte)

Mouvement : 16 cm

Résistance magique : 3 aux sorts favorables,
5 aux sorts hostiles

Il y a **-1** au dé des tirs contre une ghoûl
(sauf pour les armes de jet efficaces contre les démons).

La ghoûl frappe à mains nues, mais en même temps qu'une arme courte.

La ghoûl ignore le recul en mêlée.

Ghoûl *goule de tradition arabe et perse*

Cette goule est une variété de djinn :

C'est un **démon**, ce n'est pas un mort-vivant.

La ghoûl peut être libre (elle reste alors souvent près d'un cimetière), ou avoir un maître auquel elle obéit à portée de voix (20 cm, ou par magie).

La ghoûl se déplace et combat individuellement ou en groupe lâche (elle ne connaît aucune formation de combat).

La ghoûl se nourrit de cadavres (de préférence humains). Dès qu'elle tue quelqu'un, ou dès qu'elle trouve un cadavre, **elle se met à le manger** et ne s'occupe plus des autres personnages (mais elle contre-attaque si on la provoque).

La ghoûl peut prendre la forme d'une **hyène rayée** : classe 3, vitesse 32 cm. Sous cette forme elle subit les attaques et combat comme si elle était un animal normal (elle n'a pas de protection spéciale ; elle peut devoir reculer en mêlée) mais elle a sa résistance magique de Ghoûl et elle reste vulnérable aux attaques contre les démons. La ghoûl passe d'une forme à l'autre en un tour immobile sans rien faire d'autre (elle peut changer de forme au contact d'un ennemi, mais sans frapper à ce tour de jeu).