



BESTIAIRE

HOMME SCORPION

	Arashaï	Chef	Grand chef	
Points de vie	18	25	35	
Mouvement	6	6	6	
Combat	4	5	6	
Tir	5+	4+	3+	
Force	3	4	4	
Endurance	4 (7)	5 (8)	5 (9)	
Armure	3	3	4	
Initiative	4	5	6	
Attaques	3+S	3+S	4+S	
Dommmages	1D6	2D6	3D6	
Or	135	485	855	
Taille	Grande	Grande	Grande	
Moralité	Mauvais	Mauvais	Mauvais	

Arashaï : Embuscade 5+, Insensibilité 6, Aiguillon, jamais bloqué, escalade.

Chef Arashaï : Embuscade 4+, Insensibilité 6, Aiguillon, Arme magique, jamais bloqué, escalade.

Grand chef Arashaï : Embuscade 4+, Impassibilité 7, Aiguillon, Arme magique, Armure magique 4+, objet magique 5+. Magie 4+, jamais bloqué, escalade.

Règle spéciale:

Magie: Il existe une chance pour que les grands chefs Arashaï possèdent des pouvoirs magiques, leur permettant de lancer des sorts de magie du Chaos, comme un sorcier de niveau 2.

Aiguillon: Les arashaïs possèdent une queue de scorpion qui inflige en plus de l'attaque empoisonnée, 2D6 blessures sans aucun modificateur. Cette attaque est effectuée séparément.

Escalade: les Arashaï peuvent gravir les parois abruptes à la moitié de leur vitesse normale, sans toutefois pouvoir se déplacer sur le plafond. Cette habileté leur permet de pouvoir éviter les fosses, puits, crevasses ou failles similaires.

Apparence: Les arashaï, aussi appelés Hommes scorpions sont des créatures humanoïdes hybrides qui vivent en petits groupes. La partie de leur corps humain est protégée par une armure pour compenser leur vulnérabilité.

Ecologie: Les Arashaïs, vivent le plus souvent dans les terres arides ou désertiques. Ils sont parfois rencontrés en donjon, comme mercenaires engagés pour une période déterminée. Les hommes scorpions aiment le combat direct et feront tout pour se lancer le plus rapidement possible sur l'ennemi. Ils sont également très appréciés pour leur capacité d'escalade et utilisés pour la prise de places fortes inaccessibles.