

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	6
Bagarre ( Ref )	7
Esquive ( Ref )	6
Escrime ( Ref )	7
Mêlée ( Ref )	7
Furtivité ( Dex )	6
Athlétisme ( Dex )	5
Résilience ( Cor )	6
Res magie ( Vol )	5
Intimidation ( Vol )	9

Armure	5
Régénération	-

Résistances	
Feu	
Immunités	
Poison, Saignement	

Vulnérabilité	
Poussière de lune	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	12

Récompense	
120 couronnes	

Butins	
Essence de fantôme (1d6/2)	
Poussière de spectre (1d6/2)	
Poussière imprégnée (1d6/2)	



**Moyen  
Simple**

**Intelligence  
Humaine**

**Sens  
Nyctalopie**

INT	6
RÉF	8
DEX	7
COR	5
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	7

ÉTOU	4
COU	12
SAUT	2
END	20
ENC	50
RÉC	4
PS	30



Taille	1,8m
Poids	90 kg
Environnement	Lieu Maudit
Organisation	2 à 6

## Créature éthérée

### Superstitions populaires (Education SD 18)

*L'esprit humain est un endroit aussi sauvage et inexploré qu'une terre par-delà les mers. Nombre de dangers l'habitent, comme les peurs, les souvenirs douloureux ou les traumatismes. Ceux-ci sont tapis à la limite de la conscience, tels des prédateurs guettant un moment de faiblesse pour surgir... et nous détruire.*

- Arturius Vigo, "De l'essence des sorts et des illusions."

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Les créatures éthérées sont des démons ayant pris une apparence physique. Elles peuvent avoir été invoqués délibérément par un magicien via la Goétie ou bien être appelés via une malédiction. Les Créatures se battent souvent avec une épée éthérée qui est la manifestation de leur pouvoir. Lorsqu'elle meurt, on ne peut pas ramasser son arme.

Les créatures éthérées partagent une force commune. Elles n'attaqueront pas toutes en même temps. Lorsqu'une créature éthérée meurt, sa force ira rejoindre toutes les autres créatures éthérées dans la zone. Si une créature éthérée qui n'a pas engagé le combat est attaquée, elle prendra part au combat même si une autre est déjà en train de combattre.

Sa peau tannée lui confère une petite protection. La meilleure stratégie est de les attaquer une par une et de garder une bombe de poussière de lune pour la ou les dernières créatures éthérées restantes qui auront été renforcées par les autres.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Coups rapides	15	T	4D6	10	-	Saignement 25%	2
Coup puissant	15	T	8D6	10	-	Saignement 25%	1

### Capacité : Peur enfuit

Le visage de la créature Ethérée peut changer et apparaître comme un visage marquant pour le joueur. Celui-ci doit faire un jet de Courage SD 16 afin de le surmonter. Tant qu'il n'est pas surmonté, le joueur ne peut pas l'attaquer.

### Capacité : Téléportation

Peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 m. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre. Si une créature est prise dans une bombe poussière de lune, elle ne peut pas se téléporter.

### Capacité : Tous pour un

Lorsqu'une créature éthérée meurt, elle donne un bonus de +1 au jet des autres créatures éthérées dans la zone ainsi que +10 PV à chaque autre créature éthérée.

### Capacité : Nuée de ténèbres

Vomi une nuée de ténèbres sous 4m qui inflige 2D6 de dégâts qui ignore l'armure.

### Capacité : Alimenté par la colère

Les créatures éthérées sont en théorie aussi intelligentes que les vivants, sauf qu'elles sont consumées par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

*Son pire cauchemar peut facilement devenir aussi le vôtre.*

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Ethereal	Vert	+10 points de santé	20	Peau sèche et tendue

Décoction	Formule	SD	Effet
Ethereal	2x  , 2x  , 	18	Durée 30mn, +1 en Réflexes après chaque ennemie vaincu (Max +6)

Trophée	Vous gagnez un +2 aux tests de résistance à la contrainte.
---------	--