

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	5
Bagarre (Ref)	7
Esquive (Ref)	6
Baton (Ref)	4
Mêlée (Ref)	7
Furtivité (Dex)	8
Athlétisme (Dex)	5
Résilience (Cor)	5
Res magie (Vol)	6
Intimidation (Vol)	7

Armure	5
Régénération	3

Résistances	
Peur	
Immunités	
Maladie	

Vulnérabilité	
Huile contre les vestiges	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	16

Récompense	
400 couronnes	

Butins	
Bâton de fer à cloches	
Griffes x1d10 (Vitriol)	
Œil x2 (Sol)	
Langue x1 (Rebis)	



**Moyen
Complexe**

**Intelligence
Humaine**

**Sens
Nyctalopie**

INT	8
RÉF	8
DEX	6
COR	7
VIT	7
EMP	8
TECH	1
VOL	9

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	4
END	50
ENC	40
RÉC	8
PS	70

Taille	2m
Poids	60kg
Environnement	Proche Village
Organisation	Solitaire

Chasseuse de rats

Superstitions populaires (Education SD 14)

Lorsque la chasseuse de rat n'est pas là, les souris dansent. Elle mange les rats ou les enfants. Il est même possible qu'elle prenne les rats en entrée et les enfants en désert. Qui sait ? - X

Alors que la ville de Coldwater, prêt de Cintra était envahie par les rats et que les habitants mouraient de faim, une jeune femme arriva dans la ville et se présenta comme un dératiser. Y parait que ça s'est mal terminée mais qu'il n'avait plus de rat au final ! - Rodolf Kazmer



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22)

La chasseuse de rat lorsqu'elle a faim envoie des dizaines ou centaines de rats dans le village et avant que la maladie ne se développe trop, elle apparaît souvent sous une grande aube noire à capuche sous laquelle elle se cache et propose au village de se débarrasser des rats en échange d'un enfant. Elle tient parole, fait fuir les rats au son de ses cloches et reviens le lendemain chercher son dû qu'elle prendra et partira sans demander plus. Si le village ne tient pas parole, à la nuit tombée, elle revient teinte sa cloche à l'abord du village que seuls les enfants entendent. Elle repartira avec tous les enfants du village et ira trouver un endroit isolé ou s'enfermer avec les enfants et y restera enfermer jusqu'à être à cour d'enfant ou être convoquer par un rituel. Dans le cas où elle a beaucoup d'enfant à surveillé, elle va transformer quelques enfants en rat garou à son service qui auront en mission de surveiller les enfants.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	16	T/P	4D6	10	-	Saignement 25%	2
Bâton de fer	18	C	3D6	15	4m	Allonge, Étourdissement 25%	1

Capacité : Illusion

Peut créer des illusions assez simples comme changer d'apparence ou modifier des traces de pieds. Quiconque rate son jet de Résistance à la magie voit l'illusion et y croit. Cependant, l'illusion ne peut être ni touchée, ni sentie, ni entendue.

Capacité : Invocation de rats de la peste

Commence le combat avec deux hordes de rats infectés. Au début de son tour et à chaque round, les hordes de rats en jeu se dirigent vers la créature la plus proche et l'attaquent, si possible. Une horde de rats déjà engagée en combat ne se déplace pas, elle se contente d'attaquer. Elle peut utiliser son action pour invoquer deux hordes de rats de la peste à ses côtés. Ils déplacent immédiatement vers l'ennemi le plus proche et l'attaquent, si possible.

Capacité : Tintements de cloches

Fait sonner les cloches de son bâton provoquant un son strident. Les personnages dans un rayon de 20m autour d'elle doit faire un jet de résistance à l'étourdissement pour ne pas être étourdi.

Caractéristique : hordes de rats

Vit : 5 - PS : 10 - AQT : 16 - DEF : 14
 Quand la horde de rats effectue une attaque, elle tente de noyer la cible sous le nombre et de lui infliger des morsures. La cible doit réaliser un jet d'Esquive/Évasion ou une tentative de repositionnement pour éviter l'attaque. Si la horde de rats réussit son attaque, la cible subit 2d6 dégâts sur tout le corps et a 50 % de chance de tomber malade.

Capacité : Transformation en rat-garou

La chasseuse de rat a la capacité de transformer des enfants en rat-garou. La transformation prend 1h par enfant. Le rat-garou obéira à la chasseuse de rat.

« La sorcière attrapa les clochettes et se mit à jouer une mélodie joyeuse, qui attirait aussi bien les petits rongeurs que les enfants. »

Mutagène

Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Chasseuses de rats	Bleu	Immuniser aux poisons	18	Petite queue de rat

Décoction	Formule	SD	Effet
Chasseuses de rats		18	Permet de communiquer avec les rats.

Trophée	Résistant aux Maladies
---------	------------------------