

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	8
Bagarre (Ref)	7
Esquive (Ref)	7
Escrime (Ref)	8
Mêlée (Ref)	8
Furtivité (Dex)	6
Athlétisme (Dex)	8
Résilience (Cor)	6
Res magie (Vol)	5
Intimidation (Vol)	10

Armure	8
Régénération	5

Résistances	
Feu	
Immunités	
Poison, Saignement	

Vulnérabilité	
Eau	

Esquive (base)	15
Repositionnement (base)	14
Blocage (base)	16

Récompense	
400 couronnes	

Butins	
Citrouille sculpté	
Rune de feu	
Essences imprégné	
Braise ardente	



**Moyen
Simple**

**Intelligence
Humaine**

**Sens
Nyctalopie**

INT	10
RÉF	8
DEX	8
COR	7
VIT	8
EMP	9
TECH	6
VOL	8

ÉTOU	8
COU	22
SAUT	4
END	40
ENC	60
RÉC	8
PS	70

Taille	1,8m
Poids	80 kg
Environnement	Village
Organisation	Solitaire



Jack O Lantern

Superstitions populaires (Education SD 18)

On raconte dans les tavernes que c'était un homme avant ! Un ivrogne de forgeron bon à rien ! Un jour il est devenu un artisan de talent ! Il aurait dupé le diable pour obtenir ce savoir mais il ne vit pas venir le revers du bâton !

- Rodolf Kazmer

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22)

Autrefois appelé « Stingy jack » ou « Jack l'ivrogne », il fut maudit par le diable en personne qui à défaut d'avoir pu récupérer son âme, ce serait vengé. Les soirs à l'approche de Saovine, Jack revient erré sur la terre éclairée par la lueur de sa tête faite d'une citrouille sculptée.

Jack tue les personnes qu'il croise et les décapite. Il s'enfuit avec la tête en trophée qu'il va mettre dans les citrouilles de son cercle de citrouilles laissant le corps gisant sur place. Jack se bat avec une faucille de sa fabrication. On dit que sa tête de citrouille contient une braise ardente qui contient son âme. Un certain Maître Miroir en offrirait une grosse récompense.

Tuer Jack ne fait que le repousser et il pourra revenir dès le lendemain soir jusqu'à que Saovine soit passé. Il faudra soit faire un rituel pour emprisonner Jack dans sa citrouille et il y restera tans que personne ne la rallume ou alors offrir son âme au diable afin qu'il paye enfin sa dette.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Faucilles	16	T	5D6	10	-	Saignement 50%	2
Morsure	16	T	7D6	10	-	Incinération 75%	1

Capacité : Alimenté par la colère

Il en théorie aussi intelligents que de son vivant, sauf qu'il est consumé par une rage aveuglante. On ne peut pas le raisonner ou l'intimider

Capacité : Danse de Minuit

Il peut créer 3 copies de pailles autour de lui à 5 mètres ou plus de son adversaire. Ces clones n'attaquent pas et utilisent les mêmes caractéristiques que le spectre de midi pour se défendre. Chaque copie draine **3** Points de Santé par round à la cible pour soigner le spectre de midi. Il suffit de frapper une copie pour qu'elle s'évapore

Capacité : Serres d'ombre

S'il réussit une attaque de faucille sur sa cible, il draine son énergie vitale. Même quand son coup de faucille ne traverse pas l'armure de sa cible, cette dernière subit néanmoins 2d6 points de dégâts qui ne sont jamais modifiés par l'armure ou la localisation

Capacité : Cercle de citrouilles

Il peut consacrer 1 heure à la préparation d'un **cercle de citrouilles**. Il bénéficie ensuite d'un bonus de +3 à toutes ses actions tant qu'elle se trouve à moins de 100 mètres du **cercle de citrouilles**.

Capacité : Camouflage

Il bénéficie d'un **bonus de +10** en *Furtivité* (DEX) dans un champ ou forêt tant qu'il reste immobile.

« *Duper le diable une fois, c'est déjà fort mais deux fois, c'est inimaginable !!!* »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Jack O Lantern	Rouge	+10 PS	20	Cheveux de pailles

Décoction	Formule	SD	Effet
Jack O Lantern		18	Immunisé à l'étourdissement et l'aveuglement

Trophée	Résistance au feu
---------	-------------------