

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	8
Survie (Int)	6
Esquive (Ref)	7
Bagarre (Ref)	8
Mêlée (Ref)	8
Furtivité (Dex)	10
Athlétisme (Dex)	9
Résilience (Cor)	10
Res magie (Vol)	9
Intimidation (Vol)	8

Armure	20
Régénération	0

Résistances	
Tranchant, perforant, contondant	
Immunités	
Saignement, Poison, étourdissement	

Vulnérabilité	
Huile contre les insectoïde	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	10
Blocage (base)	16

Récompense	
1000 couronnes	

Butins	
Griffes de Krallach x2	
Poussière imprégnée (1d3)	
Essence de Krallach (1d3)	
Chitine (2d6)	



Moyen
Moyen

Intelligence
Sauvage

Sens
Nyctalopie
améliorée

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

ÉTOU	10
COU	24
SAUT	8
END	50
ENC	80
RÉC	8
PS	80

Taille	1,5m
Poids	200 kg
Environnement	Créer par un mage
Organisation	Solitaire

Krallach

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les krallachs, parfois surnommés "chiens de cafards", sont enveloppés de mystère et de terreur. Dans les tavernes et les feux de camp, on raconte que leur présence est annonciatrice de malheurs et de mort. Les gens superstitieux crachent sur le sol ou touchent du fer à leur mention pour éloigner le mauvais œil. Une légende prétend que ces créatures sont nées des ombres des mages qui ont perdu la vie en expérimentant avec des forces qui les dépassaient. Les paysans affirment que si un krallach croise votre chemin, il faut immédiatement changer de direction et prier pour que votre odeur n'ait pas attiré son attention.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 18)

Les krallachs, bien qu'inférieurs aux koshchey, requièrent une attention particulière des sorcelers. Ces créatures sont robustes, avec une parfois carapace artificielle qui pourrait résister à de nombreux assauts conventionnels. Les sorcelers sont formés à reconnaître et à exploiter les faiblesses de ces monstres. Ils savent que l'argent peut être tout aussi efficace que l'acier. Une méthode possible est de le renverser laissant leur chair vulnérable à l'attaque. De plus, les sorcelers apprennent à ne jamais tourner le dos à un krallach – une retraite hâtive pourrait signifier une mort certaine.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	18	T/P	6D6	15	4m	Allonge, Saignement 25%, Perforation	2
Morsure	16	P	8D6	10	2m	Saignement 50%, Perforation amélioré	1

Capacité : Grimpeur

Il peut se déplacer à vitesse normale en grim pant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

Capacité : Abdomen mou

Leur ventre ne bénéficie que de 10 de protection et n'a pas de résistance aux attaques tranchantes. Il est impossible de viser le ventre du monstre, à moins de se trouver sous lui ou de l'attaquer alors qu'il est sur le dos ou couché sur le flanc, viser l'abdomen inflige un malus de -3.

Capacité : Attaque sautée

Le Krallach utilise son tour complet pour bondir de 10 mètres et porter une attaque de griffes à une cible. Les dégâts de cette attaque de base 16 sont doublés et la victime est renversée au sol.

Capacité : Camouflage

Les Krallach ont +10 en Furtivité tant qu'ils se tiennent immobiles dans un terrain désertique ou rocheux

Capacité : Vulnérable à l'acier

Il ne possède pas de résistance à l'acier comme les autres monstres, il subit des dégâts normaux quand on l'attaque avec une arme forgée dans ce matériau

« Ce n'est pas la pire invocation d'un mage, mais ce n'est pas une bonne nouvelle pour autant. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Krallach	Vert	+1 COR	22	Yeux à facettes et plaques chitineuses

Décoction	Formule	SD	Effet
Krallach	Immunisé à l'étourdissement	17	

Trophée +2 VIT

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr // Illustration : // Relecture :