

Bestiaire Etendu

Sommaire

Bestiaire

<i>Algoule</i>	2
<i>Arachnomorphe</i>	4
<i>Banshee</i>	6
<i>Djinn</i>	8
<i>Echidna</i>	10
<i>Ekimme</i>	12
<i>Foënard</i>	14
<i>Glouton des vasières</i>	16
<i>Kikimorrhe</i>	18
<i>Kochtcheï</i>	20
<i>Mula</i>	22
<i>Nécrophage</i>	24
<i>Nekurat</i>	26
<i>Pénitent</i>	28
<i>Piqueteur</i>	30
<i>Spectre de minuit</i>	32
<i>Troll de glace</i>	34

La Chasse Sauvage

<i>Guerrier</i>	36
<i>Molosse</i>	38
<i>Navigatrice</i>	40

Alchimie

<i>Organes de monstres</i>	42
<i>Mutagènes et décoctions</i>	43

Armurerie de la Chasse Sauvage

<i>Armurerie</i>	44
<i>Schémas</i>	45

Préface

« Bonjour, c'est WitcherLabbro avec mon projet le plus ambitieux à ce jour. Malheureusement, cela a pris un peu plus de temps que prévu, donc cela se heurte à la sortie de l'incroyable **Journal du Sorceleur**, mais à mon avis, il ne peut jamais y avoir trop de monstres et d'ennemis dans notre TRPG très apprécié et je pense que ces ajouts pourraient même être utile dans quelques mois, voire des années.

Je vous présente donc ici le '**Bestiaire Etendu**' que j'ai commencé à faire juste pour moi et les groupes pour lesquels je masteurise car je pensais que certains des monstres manquant dans le livre de règles original sont trop essentiels. Bien sûr, nous avons déjà eu des idées incroyables pour les monstres des créateurs de contenu de reddit et même un bestiaire complet, mais même avec eux, je sentais qu'il en manquait.

Alors, pourquoi Bestiaire "Etendu"? Réponse simple : **Je veux dédier ce bestiaire maison à l'incroyablement talentueux u/thehuntedsnark et à son excellent bestiaire.** Je n'ai jamais voulu recréer un de ses monstres et j'ai simplement voulu en ajouter et inclure un peu de mon style. Ainsi, ce bestiaire est fortement influencé par la façon dont thehuntedsnark a créé ses monstres. De plus, j'ai pris soin de ne pas inclure de monstres sur le point d'être publiés dans **Le Journal du Sorceleur**, coupant les monstres réels qui sont ajoutés avec cet homebrew à 'seulement' 17. J'ai eu beaucoup de plaisir à les concevoir et j'espère qu'ils ajouteront un petit quelque chose lors vos sessions!

Cela faisait si longtemps, chers sorceleurs, et restez en sécurité. »

- **WitcherLabbro**

Ceci est une traduction de son bestiaire disponible en VO sur [reddit](#).

Cette traduction a été autorisée par [u/WitcherLabbro](#).

Traduction en français par Mac Hareng.

Création originale de [u/WitcherLabbro](#). L'utilisation est à sa discrétion.

The Witcher TRPG, ses droits et marques appartiennent à CD Projekt Red et R.Talsorian.

MenaceMoyen
Simple**Récompense**

50 couronnes

Armure

5

INT	1
RÉF	7
DEX	7
COR	7
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ÉTOU	6
COU	18
SAUT	3
END	30
ENC	50
RÉC	6
PS	30
VIG	0



Taille	Environ 1,30 mètre au garrot
Poids	Environ 90kg
Environnement	Champs de bataille et cimetières
Intelligence	À peu près aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Bandes de 3 à 15 goules

ALGOULES

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

Tu vois beaucoup de goules dans le Nord ces temps-ci. Hé, je me souviens quand tu pouvais vivre toute ta vie sans en apercevoir une. Mais avec tous les cadavres qui pourrissent dans les champs et tout le sang qui coule dans les rivières et les vallées, les goules sont partout. La plupart des gens supposent qu'ils sont des cadavres, mutés et réanimés par magie en bêtes. Des démons pourris qui se nourrissent des morts et attaquent à peu près quiconque s'approche. Voyageant en meute comme des loups, encerclant leur proie et l'attaquant et la gardant à l'écart.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 10)

L'algoule est plus grande, plus forte et plus intelligente que sa cousine commune. Alors que la goule et le graveir sont des créatures primitives, l'algoule et ses semblables (comme le décharneur, par exemple) sont capables d'élaborer des plans complexes, ce qui les rend d'autant plus dangereux.

Aussi primitives soient-elles, les goules sont toutefois assez lucides pour reconnaître un esprit supérieur et se laissent volontiers diriger par une algoule ou un décharneur. Ces bandes s'en prennent aux voyageurs solitaires mais aussi aux caravanes, voire aux hameaux isolés. Au sein d'un tel groupe, la menace principale est l'algoule, qui doit être éliminée en priorité. La prudence est de mise lorsque l'on affronte une algoule au crépuscule et de nuit, car leur force est alors doublée.

Au combat, l'algoule et le décharneur cherchent, parfois au mépris du danger, à renverser leur adversaire afin que celui-ci soit facilement décheté par les autres goules. Tout comme une goule ordinaire, une algoule blessée peut devenir frénétique et attaquer avec une fureur aveugle. Si bien des jeunes sorcateurs ont connu une fin prématurée face à une algoule déchaînée, un sorceleur expérimenté profitera de cette aubaine pour l'achever en la frappant dans le dos.

COMPÉTENCES
Mêlée +7 (Int)
Survie +6 (Int)
Vigilance +7 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Esquive/Évasion +6 (Réf)
Athlétisme +8 (Dex)
Furtivité +3 (Dex)
Résilience +6 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Résistance à la contrainte +5 (Vol)
Résistance à la magie +4 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6	Aucun	2
Morsure	3d6+2	Saignement (25%)	1

Butins
Extrait de venin (1d6/2)
Griffes de goule (2)
Moelle de goule (1d6/2)

Vulnérabilités
Huile contre les nécrophages

Capacités
Bond Une algoule n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Fureur Lorsqu'une algoule a moins de 15 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et regagne 3 points de santé par tour.

Nyctalopie Les algoules ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des algoules leur octroie une valeur de 6 en INT.

Hurlement sonique Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 m à effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

Pointes Une attaque de mêlée contre une algoule stupéfie l'attaquant. Si l'algoule est étourdi, elle rétracte ses pointes jusqu'à ce qu'elle ne le soit plus.

**Menace**

Faible
Difficile

Récompense

25 couronnes

Armure

5

INT	1
RÉF	6
DEX	8
COR	6
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	5
COU	24
SAUT	4
END	25
ENC	60
RÉC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Entre 1.50 et 2 mètres
Poids	Environ 50kg
Environnement	Forêts, marais et grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Bandes de 5 à 15 individus

ARACHNOMORPHE

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

Vous savez, les gens disent que si vous allez trop loin dans la forêt, vous pourriez rencontrer des prédateurs encore pires que les loups et les ours. Quelque part des soi-disant «araignées monstrueuses» attendent leur proie. Elles sont incroyablement rapides et peuvent facilement rattraper la plupart des gens, donc si vous avez l'impression d'être surveillé ou que vous voyez des quantités absurdes de toiles d'araignées autour de vous, vous feriez mieux de courir. Hé, ou n'allez pas dans la forêt en premier lieu..

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 12)

Les arachnomorphes, lointains cousins des araignées ordinaires issus de la Conjonction, préfèrent largement les grottes sombres et profondes ou les marais humides et peu fréquentés. Cependant, toute personne tombant nez à nez avec eux ferait mieux d'avoir la conscience tranquille et d'avoir mis ses affaires en ordre, car sa vie est sur le point de s'achever. En effet, même le plus rapide des hommes ne saurait les distancer et seuls quelques rares sorcisseurs ont une chance de les éliminer. Plus agressifs et dangereux encore sont les arachnomorphes colossaux, qui s'avèrent capables de dévorer un bœuf entier en quelques secondes.

Tuer un arachnomorphe n'est pas une mince affaire, mais deux approches peuvent être payantes. Cette bête se déplaçant à une vitesse étonnante, la pourchasser est inutile : mieux vaut choisir une position dominante et attendre qu'elle frappe. La plupart du temps, elle tentera une attaque surprise, en projetant sur sa proie une toile limitant ses mouvements pour contrer les coups et encore plus ses capacités d'attaque. Il faut donc s'efforcer d'attaquer un arachnomorphe quand il recule pour tisser sa toile et profiter de cette vulnérabilité passagère avant qu'il ne soit trop tard.

La plus grande prudence s'impose face à un arachnomorphe colossal, car une telle bête peut tisser une nouvelle toile sans délai, ses glandes pouvant lui fournir de la soie de façon presque illimitée. Elle peut aussi faire de grands bonds pour clouer sa proie au sol.

COMPÉTENCES
Survie +7 (Int)
Vigilance +5 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Mêlée +6 (Réf)
Esquive/Évasion +5 (Réf)
Athlétisme +7 (Dex)
Furtivité +8 (Dex)
Résilience +4 (Cor)
Courage +3 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	2d6+1	Aucun	1
Morsure	2d6-2	Toile	1

Butins
Chitine d'arachnomorphe (1d6/2)
Salive d'arachnomorphe (1d6/2)
Soie (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

Capacités

Bond

Une arachnomorphe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la **Vigilance** et à la **Survie**, l'instinct des arachnomorphes leur octroie une valeur de 6 en **INT**.

Nyctalopie

Les arachnomorphes ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Toile

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 m d'une arachnomorphe, cette dernière lancera une toile à une portée de 15 m en utilisant sa caractéristique d'**Athlétisme**. Si l'attaque touche, la cible est immobilisée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de **Physique** SD 16 ou qu'elle inflige 10 points de dégâts à la toile.

**Menace**Moyen
Complexe**Récompense**

250 couronnes

Armure

0

INT	4
RÉF	8
DEX	5
COR	7
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	9
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	70
RÉC	8
PS	60
VIG	0

Taille	Taille humaine
Poids	Intangible
Environnement	Déserts, près des zones rurales
Intelligence	Guidé par ses émotions
Organisation	Solitaire



BANSHEE

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

J'entends souvent parler que les personnes qui prétendent avoir vu une banshee finissent par mourir peu de temps après. Je suppose que c'est l'une des raisons pour lesquelles ces femmes fantomatiques qui sont coincées entre la vie et la mort sont considérées comme de mauvais augure. On dit que si vous entendez les gémissements d'une banshee, vous rejoindrez les rangs des morts cette nuit-là. Hé, j'peux supposer qu'd'en voir une serait encore pire.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Les rumeurs d'antan prétendent que les banshees ou beann'shies sont les esprits de femmes piégées entre la vie et la mort en raison d'expériences traumatiques. Leurs lamentations seraient l'augure funeste d'une mort imminente et inéluctable, bien qu'on prétende qu'elles ne s'en prennent pas aux vivants eux-mêmes. La plupart du temps, elles se manifestent sous la forme de femmes à la peau blafarde, le visage fané et strié de larmes, le corps pareil à un cadavre.

Les banshees sont des spectres qui utilisent leur hurlement perçant pour réveiller les morts et les lancer contre leurs ennemis. En outre, leurs cris sont capables d'étourdir leurs adversaires, ce qui en fait des cibles faciles pour les attaques directes.

Les banshees peuvent se régénérer, mais elles ne sont pas invincibles pour autant. Elles sont vulnérables à l'argent et à l'huile contre les spectres, ainsi qu'aux signes des sorceleurs, bien qu'elles soient réputées résister à leurs effets critiques.

Face à une banshee, rien ne sert d'utiliser bombes et carreaux, car le spectre n'en subira aucun dégât.

COMPÉTENCES
Survie +6 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +9 (Dex)
Résilience +7 (Cor)
Incantation +7 (Vol)
Résistance à la magie +7 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	4d6	Saignement (25%)	2

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

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Capacités

Incorporel

Une banshee est toujours incorporel. Il est immunisé aux attaques physiques, au **saignement** et au **poison**.

Hurllement sonore

Le hurlement sonore est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 m à effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

Démon de poussière

Une banshee peut utiliser la magie pour soulever un tourbillon de terre et de poussière et le projeter au visage d'un adversaire situé à 5m ou moins. Cette attaque utilise la compétence Incantation. Si elle touche, la cible est aveuglée pendant 1d6 rounds. La cible doit se trouver à 5 m ou moins.

Invoquer des squelettes

Une banshee peut à son tour invoquer 1d10 squelettes en utilisant des épées longues en fer pour l'aider dans son combat. Utilisez les statistiques des bandits pour les squelettes, mais sans armure

**Menace**

Fort
Difficile

Récompense

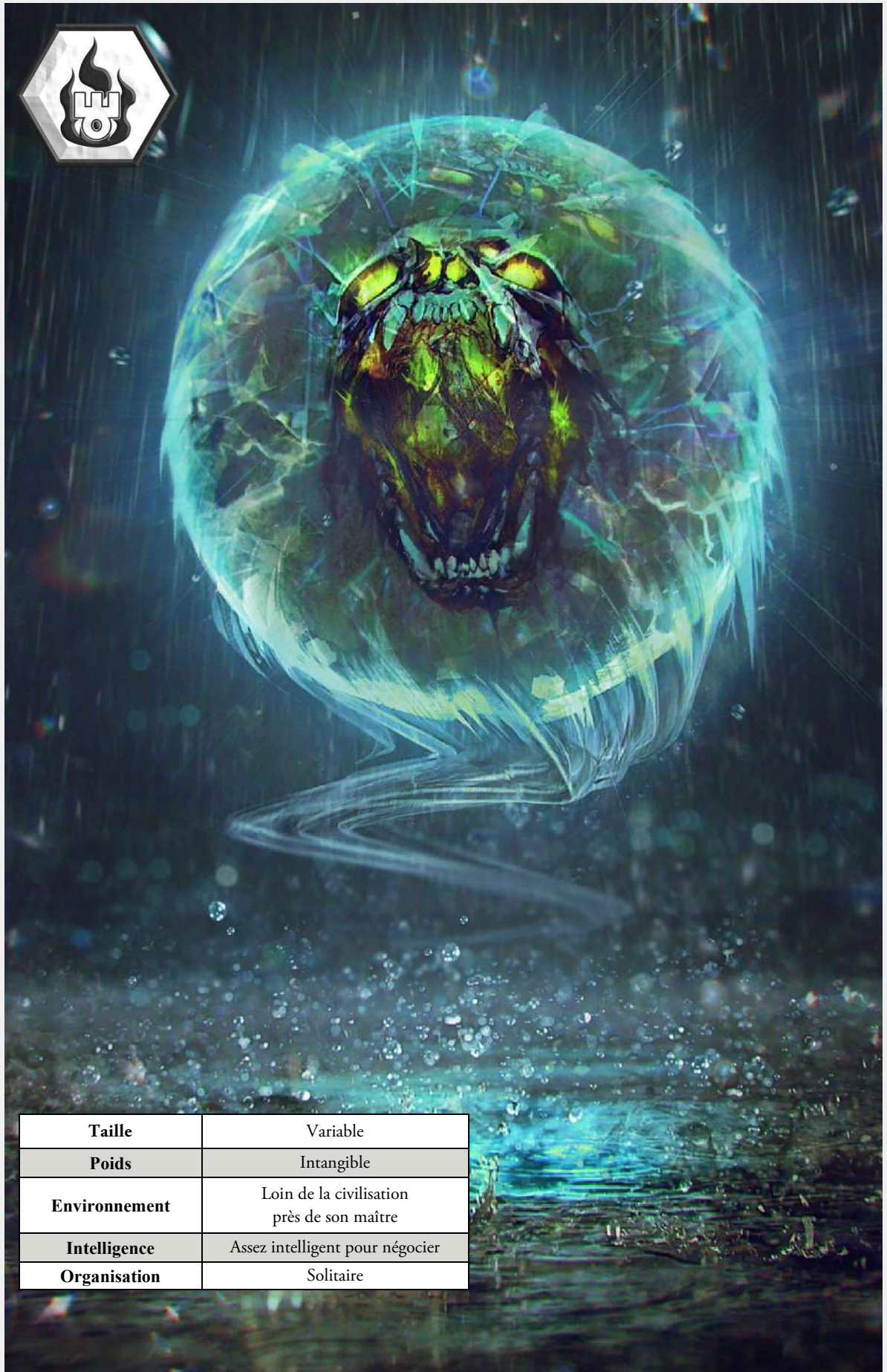
2 000 couronnes

Armure

0

INT	5
RÉF	5
DEX	6
COR	5
VIT	3
EMP	5
TECH	1
VOL	11
CHA	0

ÉTOU	8
COU	19
SAUT	1
END	-
ENC	50
RÉC	8
PS	100
VIG	30



Taille	Variable
Poids	Intangible
Environnement	Loin de la civilisation près de son maître
Intelligence	Assez intelligent pour négocier
Organisation	Solitaire

DJINN

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

Ah, les bandits, les déserteurs, les renégats, les vauriens. Appelez-les comme vous voulez. Les gens commettent parfois des crimes pour acquérir du pouvoir ou amasser de l'argent, mais dans leur cas, c'est plutôt pour chasser la peur ou calmer leurs estomacs. Tout le monde sait que la criminalité augmente en temps de guerre. Ça s'est vérifié lors des deux dernières guerres, et ça ne sera pas la dernière fois. Enfin, cela ne signifie pas que la population trouve cette tendance normale et acceptable. Pour tout dire, le paysan moyen tient les bandits en aussi haute estime que ces satanées goules. Évitez toutefois de le répéter à voix haute quand vous vous trouvez face à l'un de ces voyous! Ils se tapissent dans les recoins abominables de ce monde, prêts à surgir pour tendre une embuscade aux gens honnêtes et travailleurs afin de leur voler le fruit de leur labeur.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 20)

Les bandits font partie des dangers endémiques des routes du Continent, bien qu'ils ne soient pas les plus redoutables. En effet, repousser une goule se révèle plus périlleux que de terrasser une poignée de voyous, sauf si ces derniers se sont rassemblés pour former un groupe important. La majorité des bandits sont des soldats qui n'ont plus personne à servir, des mercenaires au chômage ou des déserteurs issus des nombreuses armées qui errent sur les routes des différents royaumes. Leur comportement est facile à anticiper. Les premiers rangs chargent avec des épées longues pendant que leurs comparses arment leurs arbalètes. En général, les bandits poursuivent trois objectifs: la sécurité, la richesse et la recherche d'un bouc émissaire sur lequel ils pourront déverser leur colère. Même s'il n'est pas aisé de négocier avec ces gens-là, on peut toujours les raisonner, contrairement à la plupart des monstres. Peut-être parviendrez-vous à les convaincre de ne pas vous importuner et de vous laisser la vie sauve? Comme ils ne chassent pas pour répondre à un instinct primitif, ils lâcheront l'affaire dès que vous aurez causé suffisamment de dégâts dans leurs rangs.

Toutefois, si vous tombez sur une bande de vauriens qui ont tissé de solides liens de camaraderie, les survivants risquent de se battre avec une vigueur renouvelée lorsque vous aurez tué leurs compagnons. Soyez d'autant plus vigilant quand vous vous aventurez dans le Nord dévasté par la guerre. Maintenant que l'approvisionnement en nourriture est de plus en plus difficile, des bandits s'adonnent au cannibalisme. Ces individus souvent devenus fous attaquent comme des chiens enragés, refusant d'abandonner même lorsqu'ils sont à moitié morts. Si vous souhaitez éviter les affrontements, restez sur vos gardes en toutes circonstances.

COMPÉTENCES
Survie +6 (Int)
Vigilance +10 (Int)
Esquive/Évasion +7 (Réf)
Furtivité +9 (Dex)
Duperie +6 (Emp)
Persuasion +6 (Emp)
Psychologie +8 (Emp)
Incantation +11 (Vol)
Résistance à la contrainte +7 (Vol)
Résistance à la magie +12 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Voir « Magie »			

Butins
-

DERNIER RECOURS

Lorsqu'un djinn tombe en dessous de 10 PS, il lui faudra un tour pour préparer une énorme téléportation tout en maintenant les tempêtes ou autres attaques actives. Au début de son prochain tour, le djinn disparaîtra et ne laissera aucune trace de sa nouvelle localisation. Si le djinn tombe à 0 PS, il est incapable d'exécuter ce sort en un instant. Mais après 30 minutes de repos, le djinn se téléportera instantanément, à condition qu'il n'ait pas été piégé dans un récipient.

Vulnérabilités
Huile contre les élémentaires
Bombes au dimeritium
Axé sur les accords Si quelqu'un conclut un accord avec un djinn et qu'il respecte sa part du marché ou fait croire au djinn qu'il ne le trahira pas, le djinn est tenu de tenir ce qu'il a promis. Un djinn n'acceptera jamais de s'emprisonner ou de faire quelque chose qui attire l'attention sur lui-même.
Récipient Un djinn ne mourra pas lorsqu'il tombe à 0 PS. Au lieu de cela, il sera trop épuisé pour se battre et cessera d'attaquer. Dans cet état, il est possible pour une personne à l'écoute magique de banir le djinn dans un récipient. Ceci n'est possible que pour les utilisateurs de magie avec une incantation de 8 ou plus et une éducation de 10. Un djinn enrhumé doit remplir 3, et seulement 3, souhaite à la personne brisant le sceau. Une fois le troisième souhait exaucé, le djinn sera libre de partir. Ces souhaits doivent pouvoir être réalisés avec les capacités magiques du djinn. Un djinn qui a déjà un maître ne peut pas être capturé.

Capacités
Magie Les capacités magiques d'un djinn dépassent même les mages les plus puissants. Un djinn est capable d'utiliser chaque sort, invocation, signe et envoûtement en utilisant l' incantation . Lors du combat, il ne lancera que des sorts air et se dissipera. De plus, chaque fois que le djinn est agité, le sort Orange sera lancé en action gratuite sans coût.
Malicieux Bien qu'un djinn n'attaque jamais son maître, il peut et essaiera de répondre aux souhaits de manière perverse, donc un mage ne devrait jamais simplement demander à "nous emmener" ou il pourrait se retrouver au sommet de Skellige une seconde plus tard.
Invulnérabilités Un djinn ne subira que des dégâts d'argent et de magie. Il est immunisé contre les maladies et les effets et ne manque jamais d'endurance.
Téléportation Un djinn peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 m. Peut-être bloqué par le dimeritium.

**Menace**Moyen
Simple**Récompense**

50 couronnes

Armure

5

INT	5
RÉF	8
DEX	8
COR	7
VIT	8
EMP	5
TECH	3
VOL	9
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	70
RÉC	8
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 3 mètres de long
Poids	Environ 150kg
Environnement	Mers et côtes
Intelligence	Humaine
Organisation	Bandes de 3 à 6 individus souvent mélangé avec des sirènes

ÉCHIDNA

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

Ah, les sirènes, quelle triste histoire ! Autrefois, c'étaient des femmes magnifiques dotées d'une queue de poisson et qui éprouvaient une certaine passion pour les marins. Mais cette époque est révolue depuis bien longtemps. De nos jours, les sirènes ont plus vite fait de vous écorcher vif que de vous embrasser, ne vous y trompez pas. Personne ne connaît la raison de cette métamorphose. Peut-être les marins ont-ils capturé trop de sirènes pour en faire leur femme ? Depuis, elles attirent les villageois avec leurs chants mélodieux, puis adoptent une apparence monstrueuse avant d'arracher la chair de leurs victimes pour n'en laisser que les os. Les marins racontent que si vous croisez des sirènes en mer, il vaut mieux s'attacher au mât pour s'empêcher de sauter par-dessus bord, tenaillé par le désir irrésistible de les rejoindre.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 15)

Les échidnas sont à bien des égards le même monstre que les sirènes. En fait, elles sont si similaires que les gens normaux ne peuvent probablement pas les distinguer. La plus grande différence entre les échidnas et les sirènes est le fait que les ekhidnas sont des races plus grandes, plus volumineuses et plus fortes. En plus de cela, la plupart des connaissances sur les sirènes peuvent également s'appliquer aux échidnas. Les échidnas n'ont pas de magie pour contraindre les hommes à sauter dans l'eau. Elles ne peuvent, tout comme les sirènes, que cacher leurs traits de poisson horribles sous ceux de belles jeunes femmes pour les marins excités qui sont en mer depuis un an. Non, un échidna attire un navire à proximité avec une apparence attrayante, puis déploie ses ailes écailleuses pour se jeter sur sa proie.

Un échidna plongera sur vous, en se balançant avec ses griffes avant de remonter ou d'essayer de vous jeter à l'eau. Le plus gros problème dans ce cas serait la queue beaucoup plus lourde. Un coup avec ce membre musclé vous laissera déséquilibré et une proie facile pour les autres sirènes et échidnas.

Malheureusement, les ekhidnae dans les airs ou dans l'eau sont très rapides et très maniables, ce qui les rend difficiles à attraper ou à attaquer. Heureusement, vous pouvez frapper les ekhidnae hors des airs avec un bon coup d'arme à distance. Pendant ce temps, l'ekhidna est incroyablement vulnérable et peut facilement être achevée.

Les Ekhidnae sont intelligents et capables de raison et de diplomatie, parfois parler peut faire le travail. Cela étant dit, ils ne sont généralement pas intéressés par cela et peuvent en profiter pour vous attirer dans un piège.

COMPÉTENCES
Survie +7 (Int)
Vigilance +7 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +6 (Réf)
Athlétisme +9 (Dex)
Furtivité +8 (Dex)
Résilience +7 (Cor)
Séduction +5 (Emp)
Courage +5 (Vol)
Résistance à la contrainte +7 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6+1	+1 fiabilité	1
Morsure	2d6-2	Saignement (75%)	1
Queue	3d6+2	Stupéfaction	1

Butins
Cordes vocales de sirène
Essence d'eau (1d6)
Objets communs (1d6/3)

Vulnérabilités

Huile contre les hybrides

Mouvement entravé
Sur terre, les valeurs de RÉF, DEX et VIT d'une échidna sont égales à 3.

Capacités

Amphibien

Les échidnas peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

Hurllement sonique

Le hurllement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 m à effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

Illusion

Une échidna est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation SD 15.

Vol

Une échidna peut voler en guise de mouvement. Pour la faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont il tombe.

**Menace**Moyen
Complexe**Récompense**

500 couronnes

Armure

0

INT	1
RÉF	10
DEX	8
COR	7
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	7
CHA	0

ÉTOU	7
COU	24
SAUT	4
END	35
ENC	70
RÉC	7
PS	60
VIG	0



Taille	Environ 2 mètres
Poids	Environ 100kg
Environnement	Ruines, grottes et proche des villes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

EKIMME

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 17)

J'ai entendu beaucoup d'histoires de vampires en voyageant sur le continent. Les légendes disent qu'un vampire peut se transformer en chauve-souris ou en loup ou autre, peut voler sans ailes, guérir n'importe quelle blessure et griffer à travers l'acier. Hé, les Ekimmes ne sont en fait que des chauves-souris, des géantes mais néanmoins des chauves-souris. Je ne pense pas qu'ils sont inoffensifs cependant. Je vous assure que ceux qui les sous-estimaient ne les verraient pas le lendemain matin. Les meilleures armes contre un vampire sont l'ail, un symbole sacré de votre dieu et un pieu pour traverser le cœur de la bête et la tuer. Il s'avère que je vends tous ces articles à des prix raisonnables, au fait.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 16)

Comme tous les vampires et contrairement à la croyance populaire, l'ekimme n'est pas un mort-vivant. C'est une créature issue de la Conjonction qui ne craint ni l'ail, ni l'eau bénite, ni les symboles religieux.

L'ekimme n'a par ailleurs aucune similitude avec l'aristocrate livide des légendes mais, à l'instar du katanak et du nosferatu, ressemble plutôt à une énorme chauve-souris. Enfin, il ne suce pas le sang des jeunes vierges d'une tendre morsure, mais leur arrache la gorge de ses longues griffes avant de lécher leur sang à même le sol.

La cruauté de l'ekimme n'a d'égale que sa stupéfiante vitesse. Ses coups répétés peuvent détruire en quelques instants une armure en acier de Mahakam. Il est vulnérable aux lames en argent, mais sa faculté de régénération fait de lui un adversaire infatigable. Mieux vaut chercher une victoire rapide et décisive et, si possible, brûler le corps avant d'éparpiller les cendres aux quatre vents.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Athlétisme +8 (Dex)
Furtivité +10 (Dex)
Résilience +7 (Cor)
Courage +10 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6	Ablation	2
Morsure	6d6+2	Saignement (100%)	1

Butins
Crocs de vampire (1d6)
Peau d'ekimme (1d6)
Salive de vampire (1d6/2)

Vulnérabilités
Huile contre les vampires
Potion de sang noir
Faiblesse céleste Au soleil, la régénération d'un ekimme est réduite à 3.
Vulnérable au feu Les dégâts de feu sont doublés sur les ekimmes, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.
Transfert sanguin Les ekimmes ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

Capacités
Bond Un ekimme n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.
Invisibilité Un ekimme peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +8 en Furtivité et +5 en attaque. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque. Même si un personnage réussit un jet de Vigilance pour repérer l'ekimme, il subira un malus de -2 en attaque et en défense contre lui. Yrden le rend visible.
Nyctalopie Les ekimmes ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
Régénération Un ekimme regagne 5 points de santé par tour.

MenaceFort
Simple**Récompense**

950 couronnes

Armure

8

INT	1
RÉF	9
DEX	9
COR	9
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	7
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	90
RÉC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Environ 2 mètres
Poids	Environ 800kg
Environnement	Montagnes et vallées
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire ou en couple

FOËNARD

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

A ma connaissance, les foénards sont une sous-espèce de dragons. Parfois, ils volent des moutons d'honnête fermiers, mais à part cela, les foénards nous ignorent la plupart du temps. À peu près sûr qu'ils n'attaquent que des proies faciles comme des cavaliers solitaires dans le noir. Hé, tu n'as pas besoin d'être aussi brillant que moi pour conclure que les foénards ont des pointes massives sur leur queue qu'ils utiliseront pour te couper en deux. Une fois j'ai entendu un abatteur les appeler queues de couperet et je pense qu'il n'y a plus rien à ajouter.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 12)

Tout comme le renard, dont son nom est dérivé, le foénard est immédiatement reconnaissable à sa queue. Celle-ci n'est cependant pas rousse et touffue, mais garnie d'excroissances osseuses et parfaitement capable de détruire d'un seul coup un bouclier en chêne et la main de son porteur. Le foénard ou diploure géant est un prédateur diurne qui chasse seul, ou plus rarement en couple. Il n'hésite pas à s'en prendre au gros gibier, bétail inclus, et va parfois jusqu'à attaquer des hommes.

Comme tous les draconides, sa taille et son poids ne l'empêchent pas de voler, ni de prendre de la hauteur en combat pour mieux dominer son adversaire. Au sol, il perd en mobilité mais reste néanmoins dangereux et sa queue pointue devient alors son arme principale.

COMPÉTENCES
Survie +9 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +7 (Réf)
Athlétisme +6 (Dex)
Furtivité +4 (Dex)
Résilience +7 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Résistance à la magie +7 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Morsure	6d6	Aucun	2
Serres	6d6+3	Stupéfaction, Au sol	1
Queue fourchue	8d6	Ablation, Poison (50%)	1

Butins
Écailles de draconide (1d10)
Extrait de venin (1d10)
Œil de foénard (2)
Œuf de foénard (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les draconides

Capacités

Résistances

Un foénard ne subit que la moitié des dégâts infligés par les **empoisonnements**, ainsi que par les attaques **tranchantes** et **perforantes**.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la **Vigilance** et à la **Survie**, l'instinct des foénards leur octroie une valeur de 7 en INT.

Vol

Un foénard peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'il tombe, il doit réaliser un test d'**Athlétisme** SD 16. S'il échoue, il subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont il tombe.

**Menace**Moyen
Difficile**Récompense**

600 couronnes

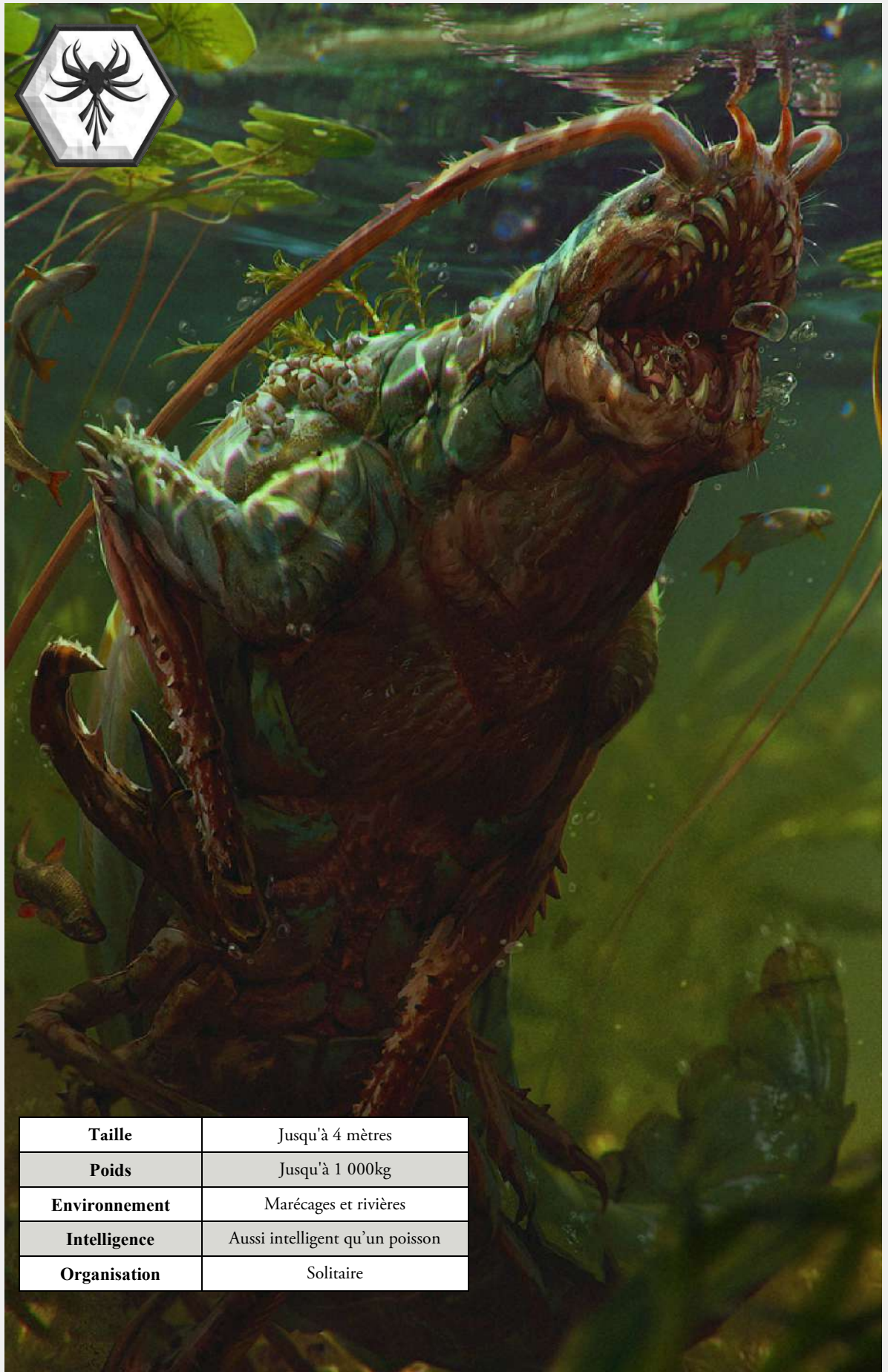
Armure

5

INT	1
RÉF	13
DEX	12
COR	8
VIT	10
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	7
COU	30
SAUT	6
END	35
ENC	80
RÉC	7
PS	70
VIG	0

Taille	Jusqu'à 4 mètres
Poids	Jusqu'à 1 000kg
Environnement	Marécages et rivières
Intelligence	Aussi intelligent qu'un poisson
Organisation	Solitaire



GLOUTON DES VASIÈRES

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

Le Glouton des vasières est une étrange créature. Dans certaines communautés d'Angren, celles proches de son habitat, on dit que les gloutons des vasières sont les serviteurs de la population locale ... disons simplement reine. Heh, alors quand un glouton des vasières saute hors de l'eau et t'avale tout entier, je suppose que tu devrais te sentir honoré. Les gens ont beaucoup raconté comment tuer un glouton des vasières. Certains disent que même les navires de guerre remplis d'armes de haut en bas ne suffisent pas à le tuer. D'autres disent que tu devrais juste l'attirer sur la terre et le regarder sauter comme une truite mourante. Je suppose que ces deux histoires ont une part de vérité en elles.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

L'Everetia maxillosa pitti, plus souvent simplement appelé glouton des vasières ou aeschna, est un monstre cahoteux et à la peau rugueuse ressemblant à une souche envahie par les algues et avec dix pattes et mâchoires acérées comme des scies. Le «lisier» qui forme une grande partie du delta du Pontar lui convient, en particulier avec tous ces navires avec du bétail et des personnes à bord. Considéré comme inexistant par les érudits, alors que la pollution du delta du Pontar empirait, il est devenu un terrain d'alimentation pour le glouton des vasières, et avec cette source de nourriture constante, ils pouvaient devenir incroyablement gros au point que tirer une vache de l'un des navires n'était plus le problème.

Dans les années 1260, le professeur d'Oxenfurt Linus Pitt naviguait sur son bateau le long du Pontar alors que le premier glouton des vasières jamais remarqué les attaquait. En remerciement au sorceleur qui a défendu son bateau, Pitt voulait à l'origine le nommer "Geraltia maxillosa pitti", mais comme le sorceleur a demandé un nom différent, l'Everetia maxillosa pitti a été découvert.

La raison pour laquelle le glouton des vasières n'a pas été découvert plus tôt est le fait qu'un glouton des vasières adulte peut facilement détruire les navires et tuer tout le monde à bord. Dans l'eau, ces monstres sont incroyablement rapides et dangereux et le premier sorceleur à le tuer dans son habitat n'a pas encore été découvert. Ainsi, la première priorité lorsque l'on rencontre un glouton des vasières est de se mettre sur un sol solide et au mieux à quelques mètres de l'eau. Le glouton des vasières pourrait suivre, mais sur terre, il est très limité. Quelques carreaux ou quelques bons coups suffisent alors pour y faire face.

COMPÉTENCES
Survie +7 (Int)
Vigilance +7 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +6 (Réf)
Athlétisme +10 (Dex)
Furtivité +9 (Dex)
Résilience +8 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Morsure	8d6	Aucun	1
Pinces	2d6	Aucun	6

Butins
Chitine (1d6)
Essence d'eau (1d6)
Pinces de monstre (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

Mouvement entravé
Sur terre, les valeurs de RÉF, DEX et VIT d'un glouton des vasières sont égales à 2.

Capacités

Chasseur Sauteur

Dans l'eau, un glouton des vasières est incroyablement rapide. Si un glouton des vasières à pleine vitesse saute hors de l'eau, il peut atteindre une hauteur de 6 m, ce qui lui permet d'attaquer et de gérer facilement les navires. S'il attaque quelqu'un en sautant, la cible subit des dégâts supplémentaires de percussion

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des gloutons des vasières leur octroie une valeur de 7 en INT.

MenaceMoyen
Complexe**Récompense**

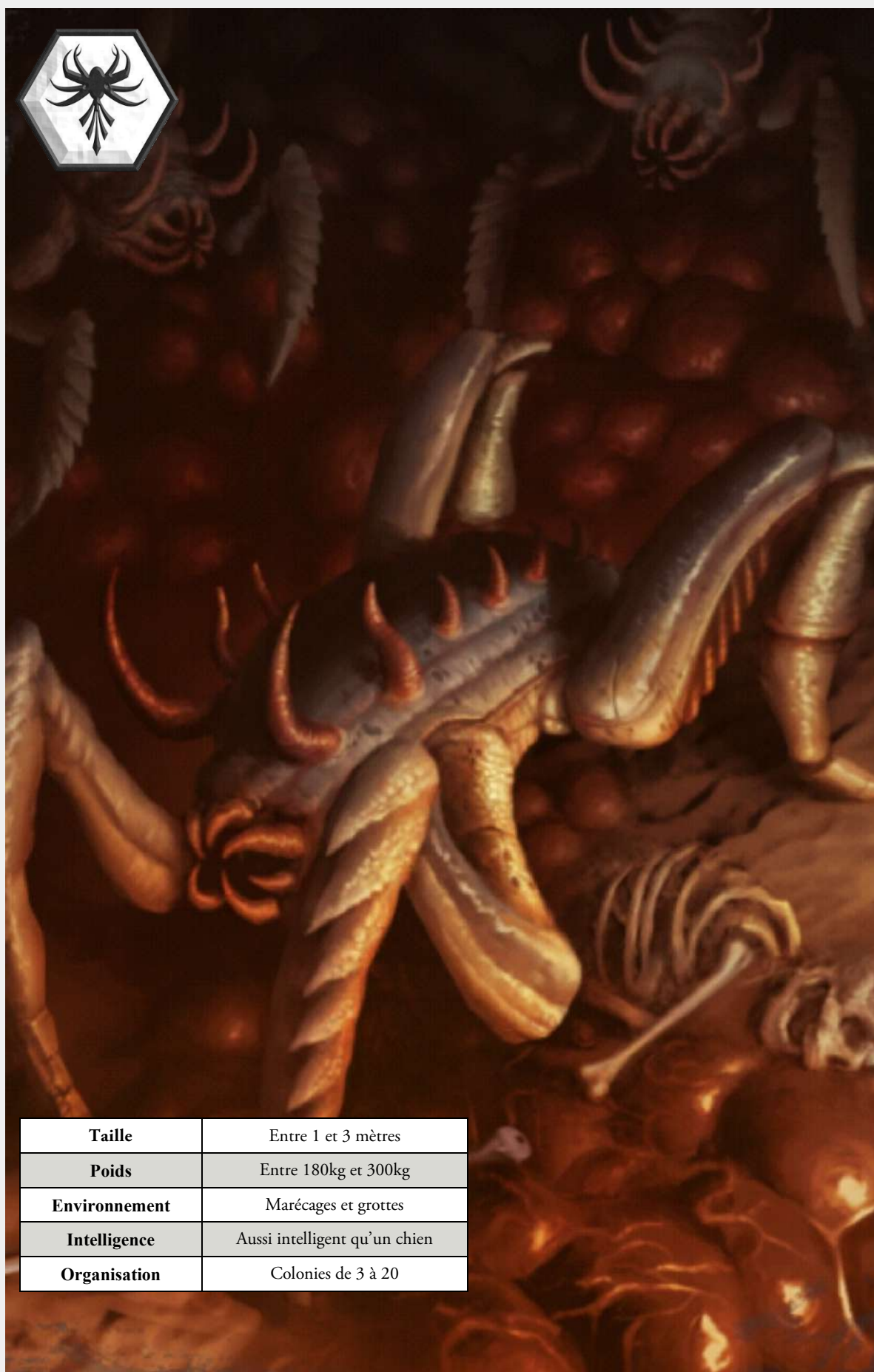
50 couronnes

Armure

10

INT	1
RÉF	7
DEX	8
COR	9
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	7
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	90
RÉC	8
PS	40
VIG	0



Taille	Entre 1 et 3 mètres
Poids	Entre 180kg et 300kg
Environnement	Marécages et grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Colonies de 3 à 20

KIKIMORRHE

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 15)

Certains scientifiques affirment que les kikimorrhes se comportent comme des fourmis. Elles sont divisées en habiles ouvrières, en guerrières protectrices et semblent aussi avoir une sorte de reine. Le paysage autour de la colonie ressemble à un désert, jonché des restes de malheureuses créatures qui s'attardaient dans la région. Hé, on n'entend même pas le chant des oiseaux. Les kikimorrhes sont essentiellement des fourmis géantes ressemblant à des araignées, et même les plus petites d'entre elles, les ouvrières, sont dangereuses. Les gens disent que si vous trouvez un nid de kikimorrhes près de votre village, vous devez prendre 10 hommes forts, quelques torches et brûler le nid avec le feu.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 13)

Les kikimorrhes se forment en colonies, ce qui les apparente aux insectes communautaires, comme les fourmis. Une colonie kikimorrhe est dirigée par une reine et organisée selon ce qui ressemble à une hiérarchie sociale. Les ouvrières kikimorrhes se chargent de trouver de la nourriture et de la rapporter au nid, tandis que les guerrières protègent la colonie.

N'importe qui pourrait venir à bout d'une ouvrière seule, mais il est rare d'en trouver des spécimens isolés. En effet, les ouvrières se déplacent habituellement en groupes d'environ dix membres. La seule défense offerte aux individus normaux confrontés à un essaim de kikimorrhes, c'est la fuite... et encore, rien ne garantit qu'elle donne des résultats.

Les ouvrières kikimorrhes se plient aux instructions données par les guerrières. Sur leur ordre, un groupe d'ouvrières peut se mettre à creuser des tunnels non loin d'une proie pour mettre en œuvre une attaque surprise d'envergure. Mais si vous éliminez la guerrière qui commande aux ouvrières, elles se disperseront et cesseront de creuser.

Les ouvrières kikimorrhes sont plus rapides et agiles que les guerrières.

Les reines kikimorrhes sont très rares de nos jours. Elles sont très lentes mais résistantes contre presque toutes les armes. Le fait est que si une reine vous rattrape, vous êtes foutu.

Tous les kikimorrhes en général produisent une sorte de venin qui est très unique puisqu'il réagit avec le corps de la cible pour augmenter le niveau de toxicité. Enfin, les kikimorrhes sont immunisés contre le poison. Le feu, cependant, élimine le kikimorrhe assez rapidement.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +7 (Réf)
Esquive/Évasion +7 (Réf)
Athlétisme +6 (Dex)
Furtivité +6 (Dex)
Physique +10 (Cor)
Résilience +8 (Cor)
Courage +6 (Vol)
Résistance à la magie +6 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6	+15% Toxicité	2
Morsure	5d6	+30% Toxicité (non disponible pour les ouvrières)	1

Butins
Chitine (1d6/2)
Extrait de venin (1d6/2)
Pince de monstre (1d6/2)

Sous-espèces de kikimorrhes
Reines
Les reines sont un spectacle rare. Elles sont le type de kikimorrhe le plus gros et le plus dangereux. Elles sont immunisées contre tous les effets, même le feu, ont une résistance aux attaques tranchantes, perforantes et contondantes, 20 d'armures et leurs attaques mettent la cible au sol. Elles sont également très lentes, n'ayant donc qu'une VIT de 3.

Vulnérabilités
Huile contre les insectoïdes
Vulnérable au feu Les dégâts de feu sont doublés sur les kikimorrhes, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

Capacités
Bond Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.
Cécité En raison de leur cécité, les kikimorrhes sont immunisés contre l'aveuglement et ne subissent aucune pénalité contre la lumière ou l'obscurité. Même sans vue, ils détectent les intrus assez rapidement car ils ont un sens aigu de l'odorat et peuvent ressentir toutes les vibrations.
Immunité au poison Les kikimorrhes sont immunisés à l'effet poison.
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des kikimorrhes leur octroie une valeur de 7 en INT.

Sous-espèces de kikimorrhes
Ouvrières Les ouvrières sont plus petites et plus rapides que les autres kikimorrhes. Elles ont une VIT de 10 et un +2 pour l'athlétisme et l'esquive/évasion.
Guerrières Les guerrières sont plus grosses et plus fortes que les ouvrières. Elles ont 20 d'armures et sont capables de commander les ouvrières autour d'eux. Ces commandes ne peuvent jamais être plus complexes que "Apportez ça". "Attaquez ceci" ou "Creusez un tunnel là-bas".

**Menace**

Fort
Difficile

Récompense

2 000 couronnes

Armure

50

INT	?
RÉF	15
DEX	10
COR	8
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	8
CHA	0

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	4
END	40
ENC	80
RÉC	8
PS	120
VIG	0



Taille	Environ 2 mètres
Poids	Environ 300kg
Environnement	Créé uniquement par les mages les plus puissants
Intelligence	Inconnue
Organisation	Solitaire

KOCHTCHEÏ

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

Eh bien, quelle serait la meilleure façon de décrire un kochtcheï? C'est simple, vraiment. J'appellerais ça la mort. Malheureusement, c'est probablement la meilleure chose que je puisse dire à leur sujet. Je n'en ai jamais vu, je ne connais personne qui en ait déjà vu un. Et ça m'fait peur, je ne plaisante même pas. J'sais rien d'un kochtcheï à part le fait que ta vie est finie au moment où il t'voit.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 16)

Il n'y a pas beaucoup de kochtcheï documentés dans l'histoire. Le premier a été tué il y a environ 100 ans par un druide du cercle de Mayena. On ne sait pas tout à fait comment créer un kochtcheï, mais cela implique une magie puissante et une connaissance du travail d'Alzur.

Un kochtcheï ressemble à un mélange entre un crabe et une araignée, c'est donc techniquement une bête. Il ne semble pas résister à un certain matériau ou une arme et est même vulnérable à l'argent. Mais même sans résistances, tuer un kochtcheï est un acte presque impossible car son exosquelette semblable à la chitine est extrêmement épais et tout coup avec une arme laisse à peine une égratignure. Ainsi, tout sorceleur chassant un kochtcheï a besoin d'un plan pour se débarrasser de l'armure, car la chair en dessous est ironiquement très douce.

En raison des multiples griffes du kochtcheï, il peut grimper avec une relative facilité et est étonnamment rapide s'il le faut. Et il doit être rapide quand il voit sa proie fuir. Fuir un kochtcheï, c'est signer votre condamnation à mort et l'accepter.

COMPÉTENCES
Survie +16 (Int)
Vigilance +16 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Athlétisme +8 (Dex)
Furtivité +5 (Dex)
Résilience +10 (Cor)
Courage +15 (Vol)
Résistance à la magie +10 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	5d6	Aveuglement (25%)	2
Morsure	8d6	Pénétration d'armure	1

Butins
Cœur de kochtcheï (1)
Chitine (3d6)

Vulnérabilités
Huile contre les bêtes
Vulnérabilité de l'argent Contrairement aux autres bêtes, les kochtcheïs sont vulnérables aux dégâts d'argent
Exosquelette L'exosquelette d'un kochtcheï est épais et durable, mais en dessous il est très vulnérable. Une fois que toutes l'armure des kochtcheïs ont été détruites, les dégâts sont triplés.

Capacités
Amphibien Les kochtcheïs peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau. Cependant, il ne sait pas nager mais marchera sur la surface de l'eau.
Bête de destruction Une fois que le kochtcheï est agité, il n'arrête pas de chasser sa proie. Bien qu'un kochtcheï marche sur 8 de ses 10 griffes lorsqu'il se bat, il utilisera les 10 une fois qu'il sentira que sa proie fuit, ayant ainsi un VIT de 11.
Farouche Les bases de compétences de vigilance et de survie d'un kochtcheï sont 16.
Grimpeur Un kochtcheï peut se déplacer à vitesse normale en grim pant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

**Menace**

Dur
Difficile

Récompense

1 500 couronnes

Armure

0

INT	6
RÉF	15
DEX	11
COR	10
VIT	8
EMP	3
TECH	3
VOL	6
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	100
RÉC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Environ 2 mètres
Poids	Environ 120kg
Environnement	Ruines et grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

MULA

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

J'ai entendu mon contenu d'histoires de vampires en voyageant à travers le continent. Les légendes racontent que ces monstres peuvent se transformer en chauve-souris, en loups et autres créatures nocturnes. Ils volent sans ailes, leurs blessures se referment, aussi profondes soient-elles, et leurs griffes sont capables de transpercer le métal. Hé, les mulas sont de grosses brutes même pour les vampires. J't'assure que tu vas être au sol après que cette bête t'saute dessus. Les mulas se rencontrent parfois dans les marais et sur les montagnes, des zones brumeuses pour être franc. Les meilleures armes contre un vampire sont une gousse d'ail, un symbole sacré de votre divinité et un pieu que vous planterez droit dans le cœur de la bête pour vous en débarrasser à tout jamais. D'ailleurs, je vends ce matériel à un prix défiant toute concurrence si cela vous intéresse.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Un mula, moola ou muleh est un vampire intelligent qui prend une forme masculine. Il n'a pas peur de la lumière du jour, mais se nourrit la nuit. Un mula est un adversaire puissant. En raison de sa construction musclée et de son poids élevé, il n'a aucun problème à faire tomber sa proie au sol pour s'en nourrir. Les mulas peuvent également devenir invisibles pendant un certain temps, pour tromper l'adversaire ou reprendre son souffle, car les mulas ont une régénération naturelle dans cette forme brumeuse.

Au combat, un mula essaie de se placer derrière la victime pour aspirer le sang. Cela conduit le mula à tomber dans une rage sanglante dans laquelle il devient encore plus dangereux, attaque à tout hasard et devient plus rapide, annulant ainsi sa plus grande faiblesse. Tout sorceleur qui veut tuer un mula doit s'assurer de l'empêcher de boire du sang frais par tous les moyens possibles s'il ne veut pas se faire lacérer. La potion de sang noir fait un bon travail pour garder le mula hors de la rage sanguine, comme toutes les autres substances que vous avez dans votre sang à ce moment-là.

Sinon, vous pouvez essayer de lui briser les crocs. C'est une approche plus dangereuse mais qui a le mérite d'être permanente contrairement à l'empoisonnement de votre propre sang.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +10 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Mêlée +9 (Réf)
Esquive/Évasion +9 (Réf)
Athlétisme +9 (Dex)
Furtivité +10 (Dex)
Résilience +10 (Cor)
Courage +10 (Vol)
Intimidation +12 (Vol)
Résistance à la contrainte +9 (Vol)
Résistance à la magie +9 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	8d6	Aucun	1
Crocs	6d6	Saignement (100%), active Rage sanguine	1

Butins
Rune aléatoire
Crocs de vampire (1d6/2)
Salive de vampire (1d6)

RAGE SANGUINE

Dans cet état, ses yeux commencent à briller et il ne se transforme pas en brouillard. Ses attaques gagnent +2 Fia et ses griffes attaquent 2 fois par tour. **Rage sanguine** se termine après 5 tours ou si le mula subit une blessure critique.

Vulnérabilités
Huile contre les vampires
Potion de sang noir
Transfert sanguin Les mulas ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.
Briser les crocs Si vous réussissez à parer une morsure de mulas, vous écrasez ses crocs. Le mula subit 5 points de dégâts et ne peut plus utiliser ses crocs ni boire de sang.

Capacités
Bond Un mula n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.
Brouillard Un mula peut se transformer en brume et se matérialiser à un nouvel endroit. Tant que le mula est en forme brumeuse, il gagne un bonus de +10 en Furtivité , régénère +5 PS par tour et ne peut être blessé par aucun autre moyen que la magie ou le feu. Yrden peut à nouveau la matérialiser.
Invisible à la scrutation magique Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les mulas. Les mages doivent réussir un jet d' Exercice de la magie en opposition avec un jet de Résistance à la magie du mula pour sentir sa présence.
Nyctalopie Les mulas ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
Rage sanguine Après avoir bu le sang de son ennemi en faisant une attaque avec ses crocs, un mula tombera dans une rage sanguine.

**Menace**Moyen
Simple**Récompense**

100 couronnes

Armure

0

INT	5
RÉF	8
DEX	8
COR	6
VIT	7
EMP	4
TECH	5
VOL	7
CHA	0

ÉTOU	6
COU	21
SAUT	4
END	30
ENC	60
RÉC	6
PS	60
VIG	0

Taille	Environ 1.60 mètres
Poids	Environ 60kg
Environnement	Déserts et cimetières
Intelligence	Peut-être au niveau humain
Organisation	Solitaire



NECROPHAGE

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 18)

Ah, les nécrophages sont des gens qui ont eu la malchance de mourir de soif. Leur corps est desséché jusqu'à la dernière goutte d'eau, leur chair s'écaillant de leurs os. Hé, on pourrait dire que ça ressemble à une momie sans les bandages. S'il t'attaque, un nécrophage enfonce ses dents et se nourrit de ton essence vitale. Et si t'as vraiment pas d'chance ce jour-là, tu pourrais te transformer toi-même en nécrophage. Dans ce cas cependant, le nécrophage te contrôlera et tu ne pourras même pas choisir de t'isoler.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Bien que les nécrophages soient horribles et menaçants en apparence, il ne faut pas les approcher avec l'épée tirée ou les attaquer sans provocation. Seuls, ils ne présentent aucun danger sérieux et sont beaucoup plus intéressés à mélanger des breuvages nocifs dans des chaudrons qu'à se battre. Cette espèce vit principalement autour d'anciens sites de sépulture, bien que dernièrement ils ait également été repérée à proximité de cimetières récemment fondés et partout où se trouvent des fosses communes.

Les nécrophages passent les mois d'hiver dans un état de léthargie très similaire au sommeil humain. Ils vivent une vie strictement solitaire. Il est pratiquement impossible que ces créatures apparaissent en groupes. Pourtant, quand ils craignent que leur territoire soit menacé, et il suffit de mettre les pieds sur le territoire d'un nécrophage pour qu'il se sente menacé, les nécrophages se transforment en ennemis dangereux et abandonnent même leurs vies solitaires pour appeler d'autres monstres à leur aide.

Il est certain que si un nécrophage se trouve en danger, il vomira immédiatement une solution ectoplasmique qui se transforme presque instantanément en barghests. Ces bêtes lui obéissent et attaquent toute personne qu'elle considère comme un ennemi. Si l'un d'eux est tué, le nécrophage essaie de le remplacer immédiatement.

Les nécrophages sont résistants au poison, mais vulnérables à l'argent, n'oubliez pas un peu d'huile contre les nécrophages pour ce travail.

COMPÉTENCES
Survie +12 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +7 (Réf)
Esquive/Évasion +4 (Réf)
Athlétisme +8 (Dex)
Furtivité +6 (Dex)
Résilience +8 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Alchimie +3 (Tec)
Artisanat +3 (Tec)
Résistance à la contrainte +9 (Vol)
Résistance à la magie +9 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	4d6	Aucun	2
Morsure	5d6	Poison (50%)	1

Butins
Extrait de venin (1d6)
Langue de nécrophage (1)
Oreilles de nécrophage (2)
Objets étranges (1d6)

Vulnérabilités
Huile contre les nécrophages

Capacités
<p>Familiarité</p> <p>Un nécrophage vit généralement à un seul endroit jusqu'à sa mort. Cela conduit à une certaine connaissance de son environnement. Sur son territoire, un nécrophage gagne un bonus +5 en Vigilance et en Survie, ce bonus est de +10 lorsqu'il est dans son repaire.</p>
<p>Compagnons fantomatiques</p> <p>Un nécrophage est capable de cracher une solution ectoplasmique qui se transforme en barghest.</p>
<p>Jet acide</p> <p>Les nécrophages sont capables de cracher sur une cible jusqu'à 15 mètres de distance. Cet jet est considérée comme un projectile qui inflige 3d6 dégâts et empoisonne la cible. Les dégâts peuvent être absorbés par l'armure mais l'armure ne perdra jamais de PA, même si la cible subit des dégâts.</p>
<p>Immunité au poison</p> <p>Les nécrophages sont immunisés à l'effet poison.</p>
<p>Nyctalopie</p> <p>Les nécrophages ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.</p>

COMPAGNONS FANTOMATIQUES

Les barghests invoqués de cette manière tiendront compte de tous les ordres du nécrophage et ne disparaîtront pas à moins qu'ils ne soient tués ou que le nécrophage ne meure. Pour cette raison, le territoire d'un nécrophage est parfois gardé par de petits groupes de barghests.

Menace

Fort
Difficile

Récompense

1 750 couronnes

Armure

0

INT	7
RÉF	14
DEX	15
COR	8
VIT	14
EMP	8
TECH	4
VOL	10
CHA	0

ÉTOU	9
COU	42
SAUT	8
END	45
ENC	80
RÉC	9
PS	90
VIG	0



Taille	Environ 2 mètres
Poids	Environ 100kg
Environnement	Ruines, grottes et à proximité des villes
Intelligence	Au-dessus du niveau humain
Organisation	Solitaire

NEKURAT

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 18)

J'ai entendu mon content d'histoires de vampires en voyageant à travers le Continent. Les légendes racontent que ces monstres peuvent se transformer en chauve-souris, en loups et autres créatures nocturnes. Ils volent sans ailes, leurs blessures se referment, aussi profondes soient-elles, et leurs griffes sont capables de transpercer le métal. On m'a dit que les nekurats adoraient séduire de jolies femmes en profitant de leurs pouvoirs de métamorphose pour ensuite se délecter de leur sang. En résumé, un gros paquet d'ennuis en perspective que je préfère éviter. Si jamais vous tombez dans le panneau, n'oubliez pas de vous munir d'une gousse d'ail, du symbole sacré de votre divinité et d'un pieu que vous planterez droit dans le cœur de la bête pour vous en débarrasser à tout jamais. D'ailleurs, je vends ce matériel à un prix défiant toute concurrence si cela vous intéresse.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 18)

Nosferat ou nekurat est une race de vampires intelligents nocturnes, ressemblant à une chauve-souris géante, et considérés comme plus dangereux que les katakans. Ils peuvent cependant prendre une forme plus humanoïde et vivre parmi d'autres races dans leurs civilisations. Contrairement aux Alpes, aux bruxae, aux mulas et aux vampires supérieurs, ils sont sensibles au soleil.

Comme d'autres espèces de vampires intelligents, les nosferats aiment boire du sang à des doses plus ou moins grandes, mais ne mutilent pas leurs victimes en les déchiquetant comme des flèdres ou des ekimmes, ne laissant que des marques de morsure. Ils sont probablement la raison pour laquelle les gens ordinaires croient aux histoires de beaux vampires séduisant de jeunes femmes. Ce que ces histoires oublient souvent, c'est le fait que les nekurats gardent rarement des témoins en vie pour les raconter.

Il est à noter, cependant, que les nekurats sont presque aussi intelligents que les vampires supérieurs, dépassant tous les autres vampires. Cela signifie que même si un nekurat est un monstre, il peut penser, parler et surtout peser ses chances. Parfois, un combat peut ne pas avoir lieu, si une bonne offre ou des mots doux peuvent le convaincre.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +12 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +12 (Réf)
Athlétisme +12 (Dex)
Furtivité +13 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Charisme +8 (Emp)
Persuasion +8 (Emp)
Courage +8 (Vol)
Intimidation +7 (Vol)
Résistance à la contrainte +10 (Vol)
Résistance à la magie +8 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	8d6	Saignement (25%)	2
Crocs	10d6	Saignement (75%)	1

Butins
Glyphe ou Rune aléatoire
Crocs de vampire (1d6/2)
Salive de vampire (1d6)
Potentiellement une relique

Vulnérabilités
Huile contre les vampires
Potion de sang noir
Faiblesse céleste Au soleil, la régénération d'un nekurat est réduite à 3
Transfert sanguin Les nekurats ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

Capacités
Changeforme Un nekurat a la capacité de prendre la forme de n'importe quelle race humanoïde sur le continent. En raison de leur grande intelligence et de leurs bonnes capacités sociales, ils vivent souvent sans être détectés parmi les humains, les elfes ou même les nains.
Immunité Les nekurats sont immunisés aux effets de saignement et d' empoisonnement
Invisible à la scrutation magique Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les nekurats. Les mages doivent réussir un jet d' Exercice de la magie en opposition avec un jet de Résistance à la magie du nekurat pour sentir sa présence.
Nyctalopie Les nekurats ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
Régénération Un nekurat regagne 5 points de santé par tour.

MenaceFort
Simple**Récompense**

1 000 couronnes

Armure

0

INT	5
RÉF	9
DEX	7
COR	8
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	9
CHA	0

ÉTOU	8
COU	18
SAUT	3
END	40
ENC	80
RÉC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Intangible
Environnement	Hante les gens qui ont commis des actes terribles
Intelligence	Consumé par la colère
Organisation	Solitaire, mais souvent entouré de spectres

PENITENT

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 17)

Pour autant que je sache, les pénitents sont des spectres normaux mais plus forts, une sorte de chefs de spectre. Ils semblent vous tuer beaucoup plus vite si vous vous affrontez avec eux. Les gens disent que si vous tuez un homme de sang-froid, il reviendra comme un pénitent. Surtout en ces temps difficiles, avec la guerre, un commando de scoia'tael derrière un arbre sur deux, il y a beaucoup de meurtre de sang-froid. Heh, tu ferais mieux de commencer à bien traiter tes voisins.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 16)

Un pénitent est un type de spectre rare et spécial. Il ne semble hanter que les personnes qui ont fait des choses terribles et impitoyables. Les lieux qu'il hante sont immédiatement nimbés d'un épais brouillard et de profondes ténèbres où se perdent à jamais les voyageurs imprudents. Car dans ce brouillard habitent, non seulement le pénitent, mais des également des dizaines de spectres, souvent même plus. Afin de vaincre un pénitent, il faut rester en mouvement constant pour éviter d'être frappé par cette créature agile, qui peut disparaître et réapparaître en un clin d'œil pour attaquer par derrière, balancer son épée mortelle ou vous frapper avec sa lanterne. Mais le plus important, c'est de découvrir ce qui relie le monstre à l'endroit qu'il hante et de briser ce lien dans les meilleurs délais.

Les pénitents se nourrissent des âmes qui ont été lésées, de la douleur qui a été infligée et du mal qui a été fait. Cependant, une fois que la personne coupable de ces choses a fait sa pénitence, le pénitent devient considérablement plus faible, suffisamment pour qu'un sorceleur puisse théoriquement le vaincre, à condition qu'il se prépare à combattre des masses de spectres qui sont commandés par ce pénitent. L'huile contre les spectres pour endommager le pénitent ainsi que quelques bombes de poussière de lune pour le matérialiser sont vos meilleurs amis lorsque vous combattez l'un de ces monstres rares.

Toutefois, si vous tombez sur une bande de vauriens qui ont tissé de solides liens de camaraderie, les survivants risquent de se battre avec une vigueur renouvelée lorsque vous aurez tué leurs compagnons. Soyez d'autant plus vigilant quand vous vous aventurez dans le Nord dévasté par la guerre. Maintenant que l'approvisionnement en nourriture est de plus en plus difficile, des bandits s'adonnent au cannibalisme. Ces individus souvent devenus fous attaquent comme des chiens enragés, refusant d'abandonner même lorsqu'ils sont à moitié morts. Si vous souhaitez éviter les affrontements, restez sur vos gardes en toutes circonstances.

COMPÉTENCES
Survie +4 (Int)
Vigilance +10 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Escrime +9 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +8 (Dex)
Résilience +6 (Cor)
Résistance à la magie +7 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Épée de spectre	5d6	Aucun	3
Lanterne de spectre	6d6	Feu (50%)	1

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

COMMANDEMENT DES SPECTRES

Les ordres ne sont que des tactiques humaines de base et donc jamais plus complexes que "Tuez-les d'abord", "Gardez celui-ci pour la fin" ou "Retraite".

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Poussière de lune et Yrden

Si le pénitent est pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.

Pénitence effectuée

Un pénitent tire sa force des mauvaises actions qu'une personne a faites aux autres, de la haine et de la colère que ces âmes ressentent. Une fois que la mauvaise action a été repentie, le pénitent ne fera que la moitié des dégâts. Ces pénitences sont toujours uniques et souvent difficiles à accomplir, parfois même tuant le coupable dans le processus.

Capacités

Alimenté par la colère

Les pénitents sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Commandement des spectres

Un pénitent est souvent accompagné d'innombrables spectres. Ces spectres servent le pénitent et obéissent à ses ordres.

Invoquer des spectres

Un pénitent peut se diviser en 4 spectres standard et disparaître dans le processus. Ce n'est qu'après la défaite de ces spectres que le pénitent reviendra.

Incorporel

Un pénitent est toujours incorporel. Il est immunisé aux attaques physiques, au **saignement** et au **poison**.

Téléportation

Un pénitent 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.

**Menace**

Faible
Difficile

Récompense

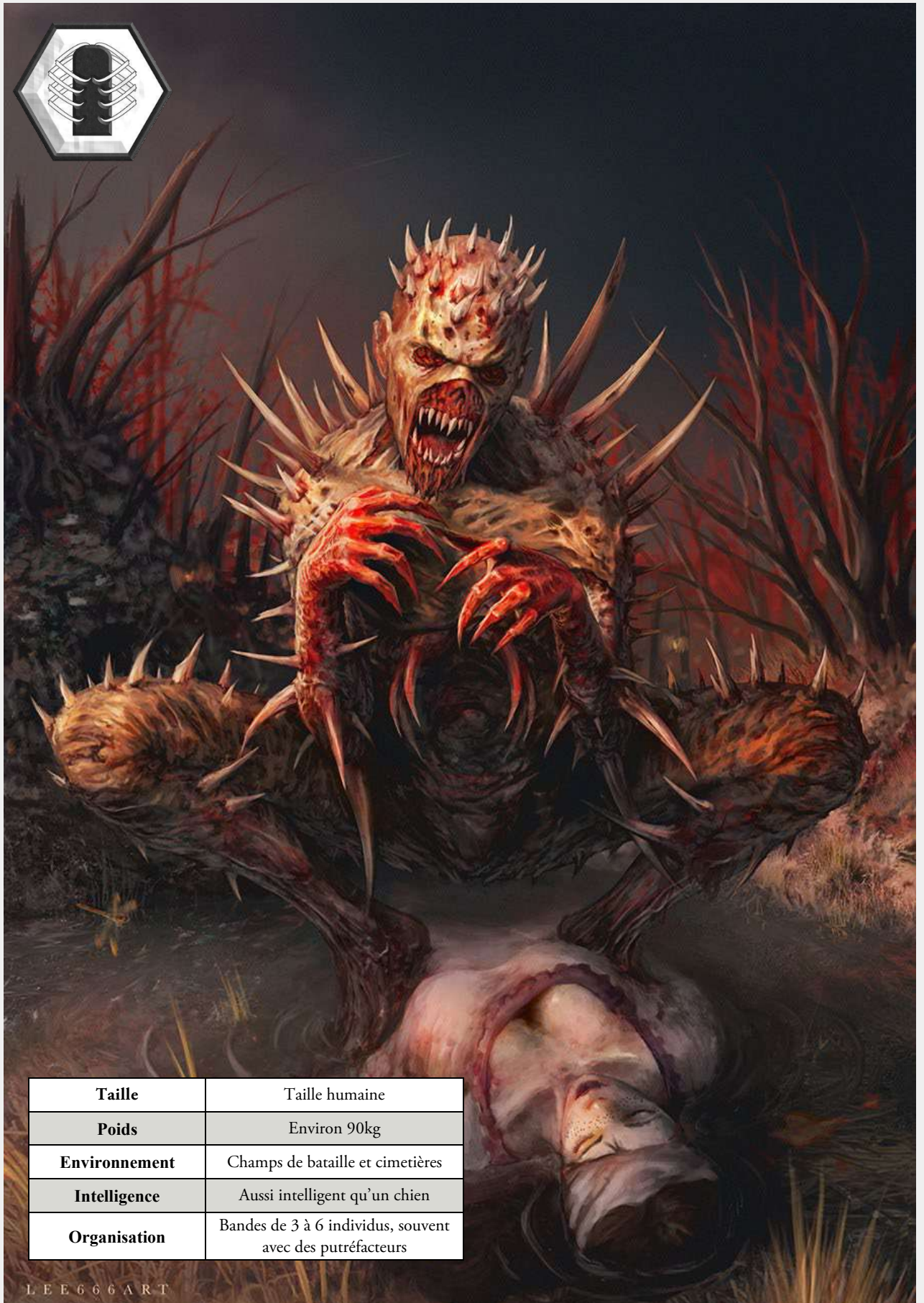
50 couronnes

Armure

5

INT	1
RÉF	6
DEX	7
COR	7
VIT	9
EMP	1
TECH	1
VOL	5
CHA	0

ÉTOU	6
COU	27
SAUT	5
END	30
ENC	70
RÉC	6
PS	40
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Environ 90kg
Environnement	Champs de bataille et cimetières
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Bandes de 3 à 6 individus, souvent avec des putréfacteurs

PIQUETEUR

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

Les gens disent que si vous n'enterrez pas correctement les morts, ils reviennent pour se venger. Ces abominations immondes, appelées « pourrisseurs » ou « fauteurs de troubles », portent la malédiction de la mort et se transforment en nuée de mouches si elles sont percées. Même un cavalier à cheval n'est pas à l'abri de ces monstruosité car elles sont aussi rapides que la mort elle-même. J'ai entendu dire que même ces monstruosité ont des formes différentes, elles ont parfois des dards partout. Hé, tu peux imaginer que tu ne veux pas te tenir trop près quand ceux-ci explosent.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Les piqueteurs sont les cousins plus massifs des putréfacteurs. Le corps de ces presque humanoïdes répugnants est recouvert de lambeaux de chair décomposée, sous lesquels sont enfouis des muscles encore plus dégradés qui enveloppent un squelette aussi robuste que souple. Les piqueteurs se repaissent de vieux cadavres putréfiés. Ils chassent dans les sites de torture abandonnés, les vieux cimetières et les anciens champs de bataille. Ils sont très agressifs, et bien que charognards par nature, ils ne dédaigneront pas une proie plus vivace. Si vous vous aventurez à proximité de leurs terrains de chasse, sachez à quoi vous attendre. D'ordinaire, les piqueteurs se nourrissent sous la terre, mais s'ils flairent l'odeur d'un humain, ils se hissent à la surface en l'espace de quelques secondes et attaquent leur proie en puissance. Si vous les affrontez, méfiez-vous des protubérances osseuses, tranchantes comme des rasoirs, dont leur corps est hérissé. Quand un piqueteur est près de mourir, les gaz et les enzymes accumulés dans son corps explosent, ce qui propulse ces dards alentour à très grande vitesse : l'ultime carte de son arsenal.

Une fois que vous les voyez bouger de manière anarchique, sans attaquer, vous devez prendre le temps qu'il vous reste pour courir et éventuellement vous cacher derrière un rocher ou un arbre, car leurs dards volent encore plus loin que le rayon de l'explosion d'un putréfacteur normal.

COMPÉTENCES
Survie +6 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +7 (Réf)
Esquive/Évasion +5 (Réf)
Athlétisme +7 (Dex)
Furtivité +5 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Résistance à la magie +5 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6	Saignement (25%)	1
Morsure	4d6	-1 Fia, Saignement (50%)	1

Butins
Extrait de venin (1d6/2)
Griffes de putréfacteur (2)
Moelle de putréfacteur (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les nécrophages

Gaz inflammables

Les gaz internes d'un piqueteur sont extrêmement volatils. S'il est incinéré, il a, à chaque tour, 25% de chances d'exploser.

Capacités

Bond

Un piqueteur n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Explosion

Lorsqu'il a moins de 10 PS, un piqueteur passera un tour à se débattre de manière incontrôlable, sans rien faire. Au tour suivant, il explosera violemment, infligeant 2d6 dégâts dans un rayon de 5 m (comme une bombe) et provoquant des **saignements**.

Une défense par **repositionnement** contre son **initiative** peut potentiellement permettre à une cible de se déplacer hors de cette zone. Si un coup l'endommage à 0 PS ou moins, il explose instantanément.

Nyctalopie

Les piqueteurs ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des piqueteurs leur octroie une valeur de 7 en INT.

**Menace**

Moyen
Difficile

Récompense

750 couronnes

Armure

0

INT	5
RÉF	9
DEX	6
COR	6
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	10
CHA	0

ÉTOU	6
COU	18
SAUT	3
END	30
ENC	60
RÉC	6
PS	60
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Intangible
Environnement	Champs et prairies, à proximité des communautés rurales
Intelligence	Consumé par le chagrin
Organisation	Solitaire

SPECTRE DE MINUIT

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

Les spectres de minuit sont nés du clair de lune, du vent et de la fraîcheur de la terre après la chaleur de la journée. Ils s'élèvent au-dessus du sol et tournoient dans une danse folle qui ne doit être vue par aucun mortel. Quand un mortel se fait prendre à observer, il est aveuglé par la lumière de la lune, puis emmené dans le cercle et forcé à danser jusque la mort. On dit même que parfois ils deviennent eux-mêmes un fantôme de minuit. Tu sais, ta mère t'a probablement dit de fermer la porte la nuit - les spectres de la nuit en sont la raison, car ils se faufilent parfois dans des huttes et assassinent des paysans dans leur sommeil. Heh, c'est une bonne chose qu'un spectre de minuit n'apparaisse jamais pendant la journée.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Comparé à d'autres créatures nocturnes, le spectre de minuit peut ne pas sembler si dangereux. Après tout, pourrait-on se demander, combien de mal une femme pâle et flétrie dans une robe en lambeaux pourrait-elle faire? La réponse: pas mal. Au lieu de le découvrir à la dure, évitez à tout prix de traverser champs et prairies la nuit. Dans un combat, les spectres de minuit restent immatériels la plupart du temps, ce qui signifie que les coups physiques les traversent. Ils ne prennent une forme plus tangible que pendant les brefs moments où ils frappent. Lorsqu'ils sont suffisamment affaiblis, ils créeront plusieurs projections d'eux-mêmes qui ne peuvent pas attaquer directement mais agissent comme des transmetteurs par lesquels le spectre de minuit peut saper l'énergie vitale de sa victime, se renforçant dans le processus.

Les spectres devenu immatériels sont parfois très difficiles à blesser. Pour les forcer à prendre une forme corporelle, piègez-les avec le signe d'Yrden ou frappez-les avec l'explosion d'une bombe poussière de lune. Un moyen assez difficile de les forcer à devenir corporels serait de les frapper au moment où ils s'attaquent. Une parade rapide et solide fait perdre l'équilibre et la garde du spectre de minuit pendant un certain temps.

Ne croyez pas les contes de bonne femme en vous pensant complètement à l'abri des spectres de minuit pendant la journée. Ils apparaissent également sous la lumière du soleil - mais sont alors beaucoup plus faibles qu'après le crépuscule.

COMPÉTENCES
Survie +5 (Int)
Vigilance +10 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +10 (Dex)
Résilience +6 (Cor)
Incantation +7 (Vol)
Résistance à la magie +7 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	4d6+4	Aucun	2

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

VEILLEUSE

Tant que ces copies existent, tous les êtres vivants dans un rayon de 30 m subissent 3 dégâts par tour. Une fois que toutes les copies sont vaincues, le spectre de minuit réapparaît. Les copies elles-mêmes n'attaqueront pas mais défendront et partageront les mêmes traits qu'un spectre de minuit normal. Frapper une copie la tuera.

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Poussière de lune et Yrden
Si le spectre de minuit est pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel

Faiblesse céleste

En plein jour, les spectres de minuit subissent un malus de -2 à toutes leurs actions.

Changeant

Un spectre de minuit devient tangible lors de l'attaque. Parer avec succès l'attaque du spectre le laisse tangible jusqu'au début de son prochain tour

Capacités

Alimenté par le chagrin

Les spectres de minuit sont techniquement aussi intelligents qu'ils l'étaient de leur vivant, mais ils sont aveuglés par un chagrin écrasant. Ils ne peuvent pas être raisonnés ou intimidés.

Démon de poussière

Un spectre de minuit peut utiliser la magie pour soulever un tourbillon de terre et de poussière et le projeter au visage d'un adversaire situé à 5 m ou moins.

Cette attaque utilise la compétence Incantation. Si elle touche, la cible est aveuglée pendant 1d6 rounds. La cible doit se trouver à 5 m ou moins.

Incorporel

Un spectre de minuit est toujours incorporel. Il est immunisé aux attaques physiques, au **saignement** et au **poison**.

Veilleuse

Une fois par jour, si un spectre de minuit tombe en dessous de 40 PS, il se divise en 3 copies de lui-même.

MenaceMoyen
Difficile**Récompense**

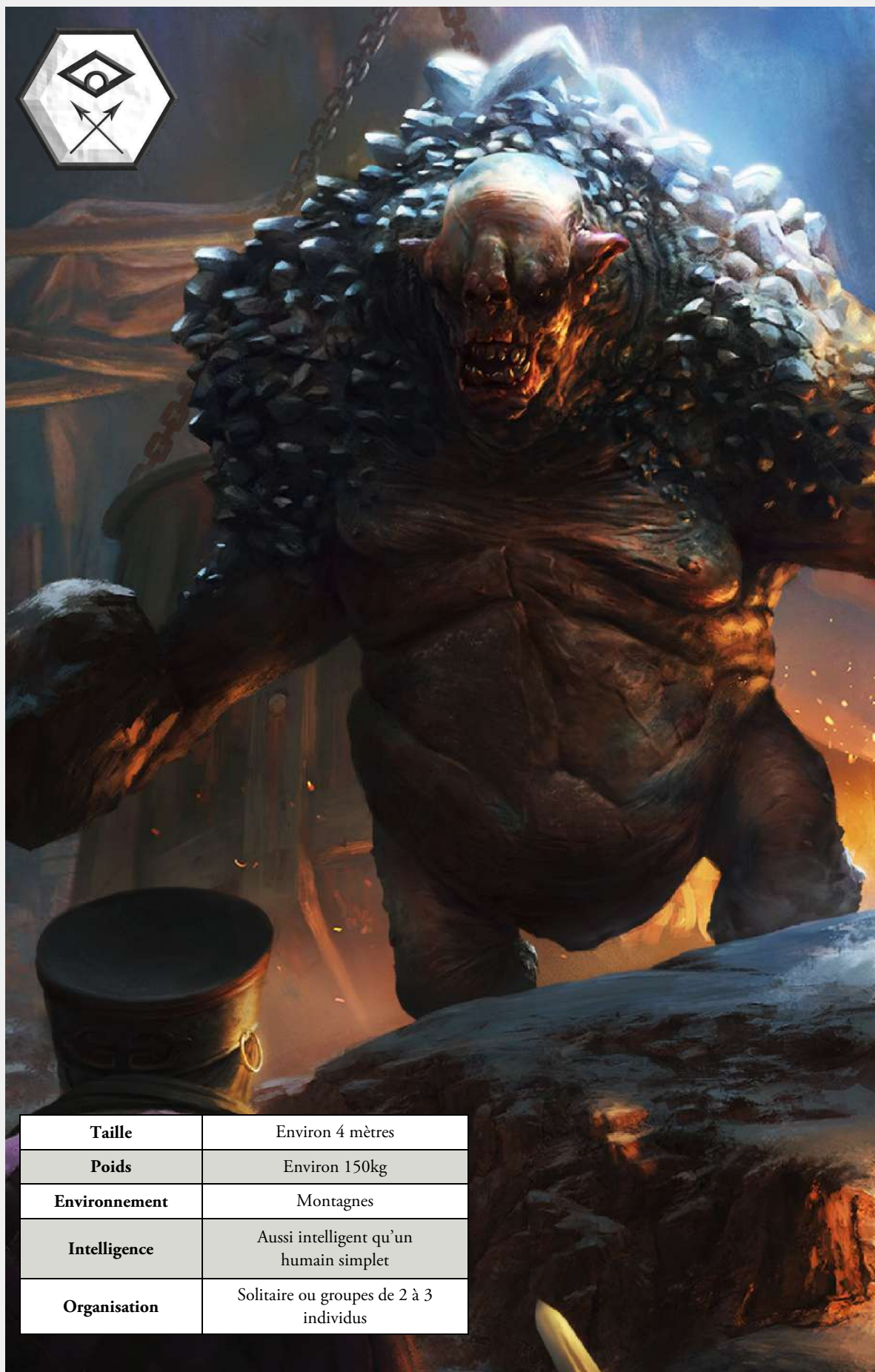
850 couronnes

Armure

20

INT	3
RÉF	10
DEX	6
COR	14
VIT	4
EMP	1
TECH	3
VOL	6
CHA	0

ÉTOU	10
COU	12
SAUT	2
END	50
ENC	140
RÉC	10
PS	100
VIG	0



Taille	Environ 4 mètres
Poids	Environ 150kg
Environnement	Montagnes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain simplet
Organisation	Solitaire ou groupes de 2 à 3 individus

TROLL DE GLACE

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

Les gens connaissent surtout des choses sur les trolls des cavernes, mais existe-t-il vraiment des différences entre eux et les trolls de glace ? Tout le monde sait que les trolls sont d'excellents constructeurs qui se font payer en litrons de vodka. Ils sont capables de bâtir toutes sortes d'ouvrages de maçonnerie. En revanche, ils ne sont pas très futés. Il paraît qu'on peut facilement les escroquer sur la simple promesse d'un tonnelet de vodka pour qu'ils construisent un pont, quittent les lieux ou fassent je ne sais quoi, et leur remettre à la place un fût rempli d'eau en prétendant qu'il s'agit d'une nouvelle recette. Personnellement, je ne me risquerais pas à cette manœuvre. Ces monstres ont une sacrée droite, et je préfère garder la tête sur les épaules..

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Comme chacun sait, l'ascension d'un sommet enneigé est une activité présentant mille et un dangers : chute au fond d'un ravin, avalanche ou encore... rencontre avec un troll de glace. Contrairement au troll de pierre, le troll de glace considère chaque humain rencontré comme une pièce de choix pour son prochain repas.

Par chance, le troll de glace vit à l'écart des humains, au sommet des plus hautes montagnes, ce qui explique sans doute pourquoi il ne s'exprime que par grognements. Certains érudits avancent que l'environnement inhospitalier dans lequel évolue le troll ne laisse guère de place à la communication ou à la pitié.

Plus cruel et plus fort que son cousin de pierre, le troll de glace utilise cependant la même tactique de combat : projection d'énormes blocs de roche et grands coups de poings solides comme des massues. Son dos est protégé par une épaisse armure naturelle, il est donc inutile de l'attaquer par derrière mais plutôt leur faire face pour frapper leurs estomacs qui sont beaucoup moins protégés. De plus, il est trop lourd pour être affecté par le signe d'Aard.

Enfin, ne songez même pas à engager le combat durant un blizzard, dont il profitera pour puiser des forces. Dans de tels moments, ils tirent leur puissance du froid environnant et se battent avec une force accrue. Cette capacité n'est pas limitée aux blizzards de nature non magique, les mages doivent donc examiner attentivement leurs sorts - ils n'ambitionnent certainement pas à renforcer accidentellement le troll des glaces.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +7 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Esquive/Évasion +5 (Réf)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +2 (Dex)
Physique +8 (Cor)
Résilience +8 (Cor)
Courage +10 (Vol)
Résistance à la contrainte +6 (Vol)
Résistance à la magie +8 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Poings	6d6	Aucun	2

Butins
Foie de troll (1)
Objets communs (1d6)
Peau de troll (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les ogroïdes

Point faible

Un troll de glace n'a qu'une armure de 5 au niveau de l'abdomen et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.

Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les trolls de glace, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

Capacités

Force écrasante

Comme le troll de glace frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Lanceur de roche

Lorsqu'ils se trouvent à plus de 6 m de leur cible, les trolls de glace préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 5d6 points de dégâts à une portée de 16 m.

Né dans la glace

Les trolls de glace tirent leur force du froid. Chaque fois qu'il y a une tempête de neige autour du troll de glace, magique ou non magique, le troll de glace obtient un bonus de +2 à toutes ses actions.

Résistances

Un troll de glace ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques **contondantes**, **tranchantes** et **perforantes**.

**Menace**

Moyen
Complexe

Récompense

100 couronnes

Armure

Tête : 30
Torse : 30
Jambes : 30

INT	6
RÉF	8
DEX	6
COR	8
VIT	6
EMP	4
TECH	3
VOL	6
CHA	0

ÉTOU	7
COU	18
SAUT	3
END	35
ENC	80
RÉC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Taille Aen Elle
Poids	Poids Aen Elle
Environnement	Avec la Chasse Sauvage
Intelligence	Humaine
Organisation	Bandes de 3+ individus, souvent accompagné de molosses

GUERRIER (chasse sauvage)

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

La Chasse Sauvage enlève des gens en les forçant à rejoindre sa course folle dans le ciel. Ses récoltes sont particulièrement riches avant et durant les grandes guerres : ainsi, il y a quelques ans, lors du passage de la Chasse Sauvage, plus d'une vingtaine de personnes disparurent à Novigrad sans laisser la moindre trace. Certains des disparus réussirent à s'échapper de la cavalcade pour retourner dans le monde des vivants. Mais leurs histoires étaient à tel point extraordinaires qu'ils furent toujours considérés comme fous.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

La Chasse Sauvage est une horde de spectres qui sillonne le ciel pendant l'orage pour annoncer un désastre. L'apparition de la Chasse Sauvage présage la guerre ou le malheur, exactement comme le passage d'une comète. La Chasse Sauvage spectrale vient parfois hanter les cauchemars de ceux qui ont été maudits ou touchés par le destin.

Selon les Nordlings, la Chasse Sauvage est un cortège, ou plutôt une cavalcade de cavaliers squelettes. Ceux-ci parcourent le ciel sur leurs destriers squelettes. Vêtus de lambeaux d'armures rouillées, ils portent des épées émoussées dans leurs fourreaux. Tout comme les comètes, la Chasse Sauvage est un présage de guerre qui ne souffre aucun doute. Tous les quelques temps, le cortège de spectres se met en chasse de victimes, mais jamais sa moisson ne fut aussi abondante que lors de la dernière guerre contre Nilfgaard où, rien qu'en Novigrad, plus de vingt âmes furent portées disparues après son passage.

Les guerriers de la chasse sauvage sont la colonne vertébrale de la chasse sauvage. Ce sont eux qui enlèvent les esclaves de notre monde sous leurs formes spectrales la plupart du temps en utilisant la magie des sorciers d'Aen Elle.

L'armure épaisse et durable du guerrier laisse rarement passer les coups et est particulièrement résistante aux armes blanches comme les épées et les haches. Si vous ne pouvez pas détruire l'armure ou y trouver des points faibles, votre combat ne durera pas longtemps.

En plus de cela, certains guerriers porteront des boucliers au combat et les utiliseront pour protéger leurs camarades. Éliminer ces guerriers doit être la priorité pour permettre des attaques à distance de sécurité. Les chevaux sont probablement le trait le plus connu de la chasse sauvage. Certains guerriers, appelés cavaliers, se lancent dans la bataille sur des chevaux de guerre rapides et bien protégés, leur donnant la vitesse qui leur fait normalement défaut.

Pour vaincre ces guerriers, un combattant ne doit jamais oublier d'appliquer le venin de pendu sur sa lame et essayer de tuer un soldat après l'autre. Certaines bombes resteront également à portée de main.

COMPÉTENCES
Survie +5 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Escrime +6 (Réf)
Esquive/Évasion +4 (Réf)
Lames courtes +5 (Réf)
Arbalète +4 (Dex)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +3 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Courage +7 (Vol)
Résistance à la contrainte +5 (Vol)
Résistance à la magie +4 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Épée de la Chasse Sauvage	5d6	+2 Fia, Gel (50%)	1
Hache de la Chasse Sauvage	5d6+2	+1 Fia, Gel (50%) Saignement (25%)	1
Masse de la Chasse Sauvage	6d6	+1 Fia, Gel (50%), -2 ETOU	1

Butins
Armure de la Chasse Sauvage
Son arme
Son bouclier (si utilisé)
Objet commun (1d6/2)

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Bouclier

Certains guerriers portent des boucliers. Bien que les porteurs de boucliers soient rares, les guerriers feront bon usage des boucliers en essayant de bloquer les attaques et en particulier les projectiles visant leurs camarades.

Cavalier

Certains guerriers possèdent un cheval de guerre fidèle. Ces soi-disant cavaliers ont un bonus +5 supplémentaire pour les jets de contrôle avec leurs montures.

Immunité au gel

Les guerriers ne subissent aucun dommage du froid sont immunisés à l'effet gel.

Résistances

Un guerrier ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes.

**Menace**Moyen
Simple**Récompense**

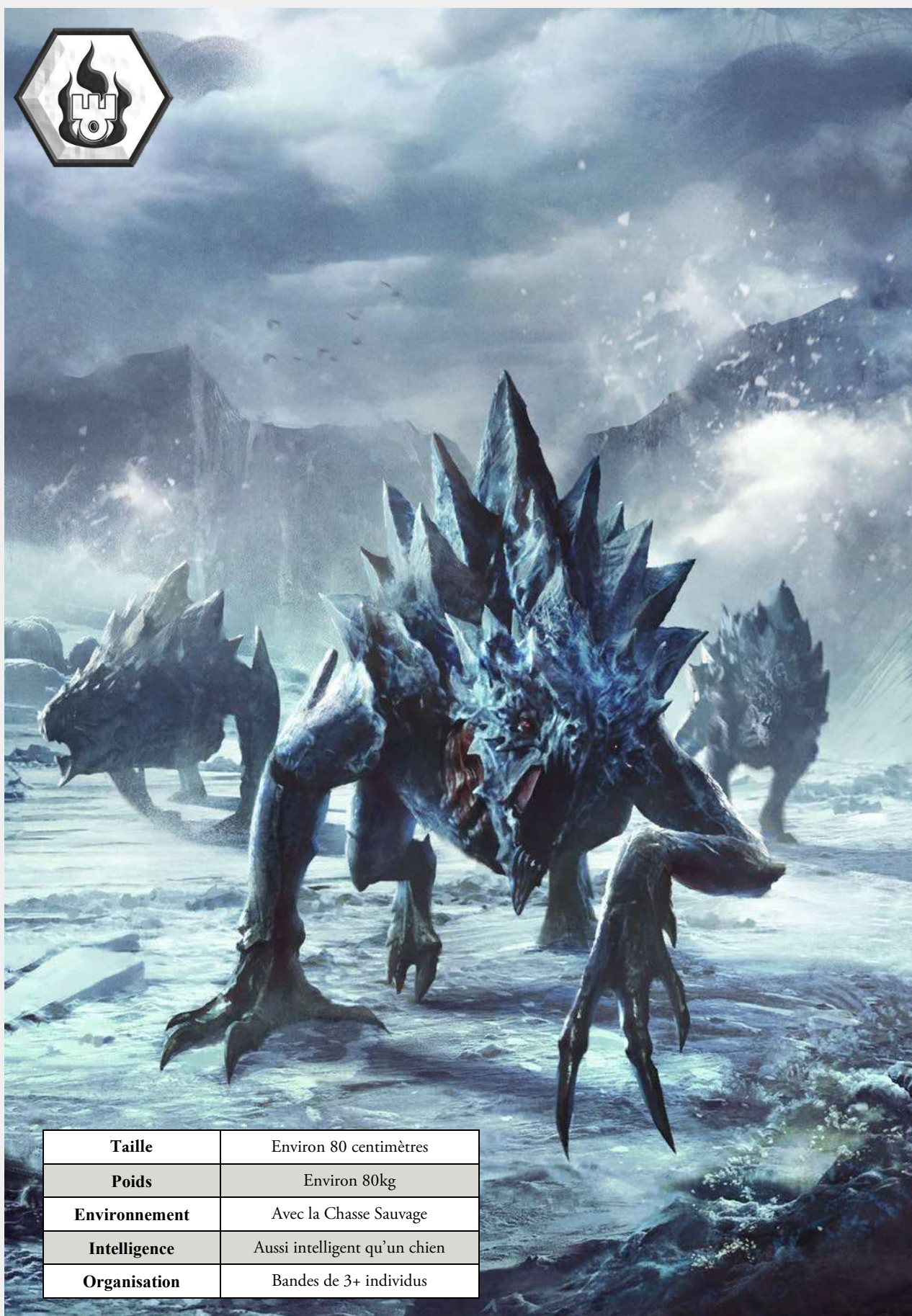
50 couronnes

Armure

10

INT	1
RÉF	6
DEX	8
COR	5
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	4
COU	21
SAUT	4
END	20
ENC	50
RÉC	4
PS	20
VIG	0



Taille	Environ 80 centimètres
Poids	Environ 80kg
Environnement	Avec la Chasse Sauvage
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Bandes de 3+ individus

MOLOSSE (chasse sauvage)

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

La Chasse Sauvage enlève des gens en les forçant à rejoindre sa course folle dans le ciel. Ses récoltes sont particulièrement riches avant et durant les grandes guerres : ainsi, il y a quelques ans, lors du passage de la Chasse Sauvage, plus d'une vingtaine de personnes disparurent à Novigrad sans laisser la moindre trace. Certains des disparus réussirent à s'échapper de la cavalcade pour retourner dans le monde des vivants. Mais leurs histoires étaient à tel point extraordinaires qu'ils furent toujours considérés comme fous.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

La Chasse Sauvage est une horde de spectres qui sillonne le ciel pendant l'orage pour annoncer un désastre. L'apparition de la Chasse Sauvage présage la guerre ou le malheur, exactement comme le passage d'une comète. La Chasse Sauvage spectrale vient parfois hanter les cauchemars de ceux qui ont été maudits ou touchés par le destin.

Selon les Nordlings, la Chasse Sauvage est un cortège, ou plutôt une cavalcade de cavaliers squelettes. Ceux-ci parcourent le ciel sur leurs destriers squelettes. Vêtus de lambeaux d'armures rouillées, ils portent des épées émoussées dans leurs fourreaux. Tout comme les comètes, la Chasse Sauvage est un présage de guerre qui ne souffre aucun doute. Tous les quelques temps, le cortège de spectres se met en chasse de victimes, mais jamais sa moisson ne fut aussi abondante que lors de la dernière guerre contre Nilfgaard où, rien qu'en Novigrad, plus de vingt âmes furent portées disparues après son passage.

Né, ou du moins le croient certains experts, du cristal de glace magique, les molosses de la Chasse Sauvage courent aux côtés de leurs maîtres. Ils sont créés pour servir les Dearg Ruadhri ou Cavaliers rouges en Ellylon. Comme des chiens féroces et voraces, ils ne sont capables que d'attaquer sans réfléchir ce qui croise leur chemin. Leurs principales armes sont leurs griffes et leurs dents.

Leurs tactiques de combat consistent à mettre au sol leur adversaire avant de les déchirer en lambeaux. Ces bêtes utilisent également leurs pouvoirs sur le froid pour geler le sol autour d'elles et créer des pointes de glace acérées.

La nature glaciale des molosse signifie également qu'ils peuvent tirer de la force du froid extrême. Il faut donc être particulièrement sur ses gardes lorsqu'on les combat pendant les blizzards ou dans les régions glaciaires. Cependant, les incendier ou les endommager avec des armes chauffées leur inflige beaucoup de douleur et arrête leur processus de guérison. Les légendes elfiques affirment également qu'ils gagnent en force lorsqu'une lune rouge - un héraut connu de l'arrivée de la Chasse - pend dans le ciel.

COMPÉTENCES
Survie +6 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Mêlée +6 (Réf)
Esquive/Évasion +4 (Réf)
Athlétisme +7 (Dex)
Furtivité +4 (Dex)
Résilience +6 (Cor)
Courage +7 (Vol)
Résistance à la magie +4 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	2d6+3	Aucun	2
Morsure	3d6+1	Gel (100%)	1

Butins
Chair pourrie (1d6)
Os de bête (1d6)
Soufre (1d6/2)

Vulnérabilités
Huile contre les élémentaires
Vulnérable au feu Les dégâts de feu sont doublés sur les molosses, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés .

Capacités
Immunité au gel Les molosses ne subissent aucun dommage du froid et sont immunisés à l'effet gel .
Nature gelée Dans les zones froides ou dans une tempête de neige, un molosse régénère 3 PS par tour. Peut être perturbé en l' incendiant ou en réchauffant l'environnement.
Pointes de glace De temps à autre, en effectuant un tour complet, un molosse invoquera des pointes de glace en cercle autour de lui-même, touchant tout le monde à moins d'1m du molosse, infligeant 3d6 dégâts et gelant .
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des molosses leur octroie une valeur de 7 en INT.
Traque olfactive Un molosse peut pister une créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce sans subir de pénalité.

**Menace**

Moyen
Difficile

Récompense

150 couronnes

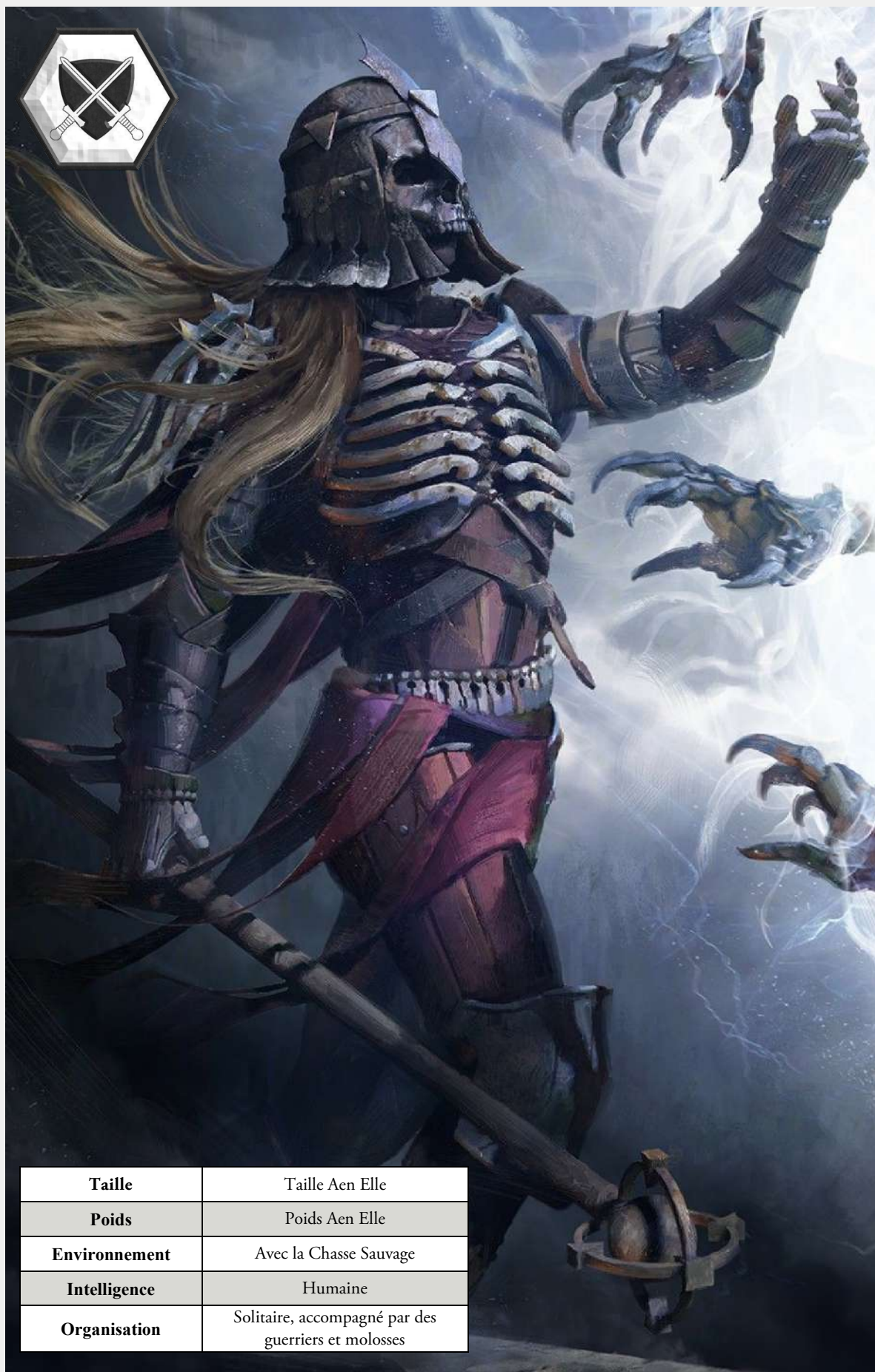
Armure

Tête : 18
Torse : 18
Jambes : 18

INT	7
RÉF	8
DEX	6
COR	5
VIT	6
EMP	5
TECH	5
VOL	9
CHA	0

ÉTOU	7
COU	18
SAUT	3
END	35
ENC	50
RÉC	7
PS	35
VIG	20

Taille	Taille Aen Elle
Poids	Poids Aen Elle
Environnement	Avec la Chasse Sauvage
Intelligence	Humaine
Organisation	Solitaire, accompagné par des guerriers et molosses



NAVIGATRICE (chasse sauvage)

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

La Chasse Sauvage enlève des gens en les forçant à rejoindre sa course folle dans le ciel. Ses récoltes sont particulièrement riches avant et durant les grandes guerres : ainsi, il y a quelques ans, lors du passage de la Chasse Sauvage, plus d'une vingtaine de personnes disparurent à Novigrad sans laisser la moindre trace. Certains des disparus réussirent à s'échapper de la cavalcade pour retourner dans le monde des vivants. Mais leurs histoires étaient à tel point extraordinaires qu'ils furent toujours considérés comme fous.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

La Chasse Sauvage est une horde de spectres qui sillonne le ciel pendant l'orage pour annoncer un désastre. L'apparition de la Chasse Sauvage présage la guerre ou le malheur, exactement comme le passage d'une comète. La Chasse Sauvage spectrale vient parfois hanter les cauchemars de ceux qui ont été maudits ou touchés par le destin.

Selon les Nordlings, la Chasse Sauvage est un cortège, ou plutôt une cavalcade de cavaliers squelettes. Ceux-ci parcourent le ciel sur leurs destriers squelettes. Vêtus de lambeaux d'armures rouillées, ils portent des épées émoussées dans leurs fourreaux. Tout comme les comètes, la Chasse Sauvage est un présage de guerre qui ne souffre aucun doute. Tous les quelques temps, le cortège de spectres se met en chasse de victimes, mais jamais sa moisson ne fut aussi abondante que lors de la dernière guerre contre Nilfgaard où, rien qu'en Novigrad, plus de vingt âmes furent portées disparues après son passage.

Les navigatrices de la chasse sauvage sont de puissantes mages Aen Elle qui ont la capacité de manipuler le temps et l'espace afin d'ouvrir des portails entre différents mondes. Cependant, leurs capacités à voyager dans des mondes différents sont sévèrement limitées car les navigatrices ne peuvent ouvrir des portails que pour un groupe relativement restreint de cavaliers et ne peuvent donc sécuriser qu'un nombre limité d'esclaves.

Leur capacité permet également aux navigatrices d'ouvrir de petits portails pendant le combat pour transférer des molosses de la chasse sauvage et les aider au combat. Ces portails doivent être fermés à l'aide du signe Yrden ou d'une bombe au dimeritium pour éviter d'être facilement dépassés en nombre.

Outre leur capacité à ouvrir des portails, les navigatrices sont douées pour certains des sorts de glace les plus puissants et peuvent tuer des groupes entiers d'ennemis si nécessaire. Lorsque vous combattez une navigatrice, vous devez vous assurer de garder du dimeritium à proximité.

COMPÉTENCES
Survie +5 (Int)
Vigilance +7 (Int)
Bâton/Lance +7 (Réf)
Bagarre +5 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Athlétisme +5 (Dex)
Furtivité +4 (Dex)
Physique +5 (Cor)
Résilience +6 (Cor)
Courage +6 (Vol)
Incantation +8 (Vol)
Résistance à la contrainte +8 (Vol)
Résistance à la magie +8 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Bâton de navigatrice	3d6	Allonge, Focus (2), Focus supérieur, +1 Fia, Gel (50%)	2

Butins
Armure de navigatrice
Bâton de navigatrice
Objets communs (1d6)
Potentiellement un schéma de la chasse sauvage

Vulnérabilités
Venin du pendu
Dimeritium Dès qu'il est en contact avec du dimeritium, la Vigueur de la navigatrice tombe à 0 et elle succombe aux effets du dimeritium décrits sur le tableau page 167.

Capacités
Immunité au gel Les navigatrices ne subissent aucun dommage du froid sont immunisés à l'effet gel.
Invoquer des molosses En tant qu'action, une navigatrice peut créer un petit portail. Après 3 tours, un molosse de la chasse sauvage apparaît et le portail se ferme. Le portail peut être fermé au préalable en utilisant le signe Yrden ou une bombe en dimeritium.
Portail Les navigatrices sont capables de créer des portails avec une relative facilité. En effectuant 3 tours complets, une navigatrice peut créer un portail qui fonctionne exactement de la même manière que le sort Portail mais n'utilise aucune endurance.

Sort
Un navigateur est capable d'utiliser les sorts: <i>Dissipation</i> <i>Invocation de bâton</i> <i>Aire de glace</i> <i>Grêle de Cary</i> <i>Vague du Naglfar</i> <i>Tryferi Gaeaf</i>
Téléportation Une navigatrice peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 15m sans coût. Elles peuvent également se téléporter en tant qu'action défensive en utilisant l' incantation .

ORGANES DE MONSTRES

VITRIOL

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Griffes de putréfacteur	R	Putréfacteurs et Piqueteur	-	-	1	65

QUEBRITH

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Moelle de putréfacteur	R	Putréfacteurs et Piqueteur	-	-	0.5	90

HYDRAGENUM

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Peau d'ekimme	R	Ekimme	-	-	2.5	110

VERMILLON

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Chitine d'arachnomorphe	R	Arachnomorphe	-	-	1	51
Salive d'arachnomorphe	R	Arachnomorphe	-	-	0.1	32

SOL

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Ceil de foënard	R	Foënard	-	-	0.1	70

CAELUM

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Langue de nécrophage	R	Nécrophage	-	-	0.5	95
Pinces de monstre	R	Glouton des vasières et Kikimorrhe	-	-	0.1	52

FULGUR

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Cœur de kochtcheï	R	Kochtcheï	-	-	1	500
Cœuf de foënard	R	Foënard	-	-	2	125
Oreille de nécrophage	R	Nécrophage	-	-	0.1	150



CŒUR DE KOCHTCHEÏ

Le cœur d'un kochtcheï est rempli de substances alchimiques. Il ne contient pas seulement une mais cinq doses de **Fulgur**.

MUTAGÈNES & DECOCTIONS

MUTAGENES

Source du mutagène	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Mutagènes rouges			
Mula	+1 REF	22	Yeux injectés de sang
Nekurat	Chaque fois que vous infligez des dégâts mortels , gagnez 1 PS	22	Peau durci
Mutagènes verts			
Ekimme	+1 Résilience	20	Doigts longs et osseux
Kochtcheï	+3 armure naturelle indestructible	22	Peau durcie semblable à la chitine
Mutagènes bleus			
Echidna	+1 Vigueur	15	Langue fourchue
Foënard	+1 Incantation	20	Petites serres aux pieds

SPECTRE DE MINUIT ET TROLL DE GLACE

Les trolls de glace et les trolls de pierre ainsi que les spectres de midi et les spectres de la minuit sont si similaires que les mutagènes et les décoctions pour les trolls de glace et pour les spectres de minuit sont identiques à ceux des trolls de pierre et des spectres de midi.

DECOCTIONS

Nom	Effets
Echidna	Chaque fois que vous effectuez une action qui consomme de l'endurance, gagnez 1 PS.
Ekimme	Chaque fois que vous infligez une blessure critique à un ennemi, gagnez 10% des dégâts totaux en PS, arrondi au supérieur.
Foënard	Gagnez un bonus cumulatif de +1 à votre prochaine attaque pour chaque action offensive différente depuis l'utilisation de la décoction, max 5. Réinitialisez le bonus si vous réutilisez une action offensive précédemment utilisée.
Kochtcheï	Gagnez instantanément 20 P.P. Contrairement aux autres décoctions, celle-ci a un effet immédiat mais la toxicité dure 30 minutes de plus.
Mula	Chaque fois que vous réussissez à bloquer une attaque de mêlée, l'attaquant est stupéfait . Si vous avez paré, mettez-le également au sol .
Nekurat	Chaque fois que vous réussissez à défendre en utilisant esquive/évasion ou athlétisme , gagnez un bonus cumulatif de +1 à votre prochaine attaque.

DIAGRAMMES

Nom	SD d'Artisanat	Durée	Composants
Echidna	17	30 minutes	
Ekimme	16	30 minutes	
Foënard	18	30 minutes	
Kochtcheï	20	30 minutes	
Mula	17	30 minutes	
Nekurat	18	30 minutes	



ARMURERIE

ARMES

Nom	Type	PRÉ	Dispo	DÉG	Fia	Mains	POR	Effet	Diss	AM	Poids	Prix
Épée												
Epée de la Chasse Sauvage	T/P	+2	R	5d6	15	1	-	Gel (50%)	-	2	2.5	1000
Hache												
Hache de la Chasse Sauvage	T	+1	R	5d6+2	15	1	-	Gel (50%) Saignement (25%)	-	1	3	900
Masse												
Masse de la Chasse Sauvage	C	+1	R	6d6	20	2	-	ETOU (-2) Gel (50%)	-	1	4	900
Bâton												
Bâton de navigatrice	C	+1	R	3d6	10	2	-	Allonge Focus (2) Focus supérieur Gel (50%)	-	1	3.5	1000

ARMURE

Nom	PA	Dispo	AA	Effet	VE	Poids	Prix
Armures intermédiaires - Navigatrice							
Casque de navigatrice	18	R	1	Immunié au gel	0	2	600
Brigandine de navigatrice	18	R	1	Immunié au gel	1	8	600
Jambières de navigatrice	18	R	1	Immunié au gel	0	4	600
Armures lourdes – Guerrier de la Chasse Sauvage							
Heaume de la Chasse Sauvage	30	R	1	Immunié au gel Visibilité restreinte	0	4	1000
Armure de la Chasse Sauvage	30	R	1	Immunié au gel Résistance : tranchant	2	20	1000
Jambières de la Chasse Sauvage	30	R	1	Immunié au gel	1	6	1000

BOUCLIER

Nom	PA	Dispo	AA	Effet	VE	Poids	Prix
Boucliers lourds							
Bouclier de la Chasse Sauvage	30	R	2	Couverture totale	1	5	800

APPARENCE INTIMIDANTE

Les gens entendent tous les jours des histoires horribles et le sujet numéro un est la chasse sauvage et son armure squelettique.

Lorsque vous portez l'ensemble d'armure de navigatrice, vous gagnez un bonus de +3 à l'**intimidation**. Si vous portez l'ensemble d'armure du guerrier de la Chasse Sauvage, vous gagnez un bonus de +5 à l'**intimidation**.



SCHEMAS

SCHÉMAS D'ARMES

Schémas de maître					
Nom	SD d'Artisanat	Durée	Composants	Investissement	Coût
Bâton de navigatrice	25	13 heures	Acier foncé (x5), Météorite (x1), Cinquième essence (x4), Graisse ester (x3), Huile assombrissante (x4)	956	2000
Epée de la Chasse Sauvage	25	13 heures	Bois durci (x2), Cuir de draconide (x1), Acier foncé (x2), Dimeritium (x2), Pierre à aiguiser (x4), Graisse ester (x4), Huile assombrissante (x2)	942	2000
Hache de la Chasse Sauvage	25	13 heures	Bois durci (x4), Dimeritium (x2), Acier foncé (x2), Pierre à aiguiser (x3), Eau-forte (x4), Huile de dermoptère (x1)	857	1800
Masse de la Chasse Sauvage	25	13 heures	Bois durci (x4), Cuir durci (x1), Météorite (x4), Dimeritium (x1), Graisse ester (x3), Pierre à aiguiser (x3)	864	1800

SCHÉMAS D'ARMURES

Schémas de maître					
Nom	SD d'Artisanat	Durée	Composants	Investissement	Coût
Brigandine de navigatrice	25	12 heures	Cuir durci (x3) Météorite (x2), Acier foncé (x2), Fil (x5), Toile de lin (x3)	570	1200
Casque de navigatrice	25	7 heures	Cuir durci (x4), Météorite (x2), Acier foncé (x1), Huile assombrissante (x1), Huile de draconide (x1)	539	1200
Jambières de navigatrices	25	8 heures	Cuir durci (x4), Météorite (x1), Acier foncé (x2), Huile assombrissante (x2), Huile de draconide (x2), Lin (x3)	521	1200
Armure de la Chasse Sauvage	25	12 heures	Cuir durci (x2), Acier foncé (x5), Dimeritium (x1), Huile assombrissante (x1), Huile de draconide (x2), Fil (x10), Toile de lin (x3)	920	2000
Heaume de la Chasse Sauvage	25	7 heures	Cuir durci (x2), Acier foncé (x5), Dimeritium (x1), Huile assombrissante (x2), Huile de draconide (x2)	916	2000
Jambières de la Chasse Sauvage	25	8 heures	Cuir durci (x2), Acier foncé (x5), Dimeritium (x1), Huile assombrissante (x1), Huile de draconide (x1), Lin (x4)	920	2000
Bouclier de la Chasse Sauvage	25	7 heures	Bois durci (x8), Dimeritium (x1), Meteorite (x2), Graisse ester (x3), Eau-forte (x3), Cuir de draconide (x3)	768	1600

