

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

Armure	5
Régénération	-

Résistances	
-	
Immunités	
Poison	

Vulnérabilité	
Huile contre les vestiges, Bombe poussière de lune, Bombe au dimeritium, Ydren	

Esquive (base)	16
Repositionnement (base)	17
Blocage (base)	16

Récompense	
880 couronnes	

Butins	
Essence de Maerolon (1d6) 	
Cœur de Maerolon (1) 	



**Moyen
Simple**

**Intelligence
Sauvage**

**Sens
Nyctalopie**

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

ÉTOU	7
COU	20
SAUT	4
END	70
ENC	70
RÉC	7
PS	70

Taille	2m
Poids	95 kg
Environnement	Là où il est invoqué
Organisation	Petit groupe

Maerolorn

Superstitions populaires (Education SD 18)

Le Maerolorn, aussi appelé l'Ombre par les villageois, est une créature rarement vue, mais souvent crainte. Les anciens disent qu'il émane du vice humain, une manifestation de la colère et du désespoir. Il est dit que le Maerolorn peut contrôler posséder les gens.

Les légendes racontent que le seul moyen de repousser un Maerolorn est d'apaiser l'esprit de la créature par un rituels plus sombres nécessitant le sang de bêtes ou même d'hommes.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 19)

Bien qu'il soit classé parmi les vestiges, le Maerolorn est en réalité une invocation de démon. Il s'introduit dans notre monde le plus souvent invoqué et se nourrit des émotions négatives. Ses griffes et sa morsure partiellement éthérée lui permettent d'infliger des dégâts à travers l'armure.

Si vous parvenez à le par surprise, une bombe au dimeritium l'empêchera de devenir invisible. Sinon, armez-vous d'Yrden ou d'une bombe Poussière de lune pour le rendre visible et par là même vulnérable. Si vous voyagez en compagnie d'un mage ou d'un prêtre, ce dernier pourra dissiper son invisibilité et ainsi priver le monstre de ses ruses fourbes. Le moment idéal pour régler son cas avec une application soigneuse de lame enduite d'huile contre les vestiges.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	16	T	5D6	-	-	Serres d'ombre	2
Morsure	13	P	10d6	-	-	Serres d'ombre	1

Capacité : Serres d'ombre

La capacité draine l'énergie vitale de sa cible chaque fois qu'il réussit son attaque. Même quand son coup ne traverse pas l'armure de la cible, cette dernière subit néanmoins 2d6 dégâts qui ne sont jamais modifiés par l'armure ou la localisation

Capacité : Charge spectrale

Effectue une action de charge (demandant l'utilisation d'un round complet), il court sur 20 mètres et passe au travers des cibles qui se trouvent droit sur le chemin, elles ne subissent pas de dégâts mais sont aveugles jusqu'au début de leur prochain tour.

Capacité : Invisibilité

Le Maerolorn utilise son action pour devenir invisible. Il acquiert alors un bonus de +10 en Furtivité et de +5 sur ses attaques. Même si la cible réussit son jet de Vigilance et entend le monstre arriver, elle conserve un malus de -3 en attaque et en défense contre lui. Une fois qu'il a attaqué, il redevient visible et ne peut pas disparaître avant son prochain tour. S'il entre dans un cercle d'Yrden ou est touché par une bombe Poussière de lune, il redevient visible et doit quitter la zone de l'effet pour utiliser son pouvoir d'invisibilité. Enfin, lorsqu'un Maerolorn sort du brouillard, il devient visible.

Capacité : Fureur

Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par round, une attaque par round et regagne 3 PS par tour.

« Il n'est ni mur ni porte qui puisse les arrêter. Il leur suffit de la moindre fissure... »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Maerolorn	Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18	Peau sèche et tendue

Décoction	Formule	SD	Effet
Maerolorn		18	+3 en Furtivité

Trophée +1 en Furtivité

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