

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

Armure	5
Régénération	5

Résistances	
-	
Immunités	
Poison	

Vulnérabilité	
Feu, Huile contre les nécrophages	

Esquive (base)	18
Repositionnement (base)	16
Blocage (base)	18

Récompense	
550 couronnes	

Butins	
Extrait de venin (1d6)	
Dent de guenaude (1d6/2)	
Rune aléatoire	



**Moyen
Complexe**

**Intelligence
Humaine**

**Sens
Nyctalopie
Supérieure**

INT	7
RÉF	10
DEX	10
COR	8
VIT	8
EMP	5
TECH	5
VOL	7

ÉTOU	6
COU	21
SAUT	4
END	30
ENC	70
RÉC	6
PS	60



Taille	Environ 1,65 m
Poids	Poids Environ 90 kg
Environnement	Marais et zones humides
Organisation	Solitaire

Guenaude des profondeurs

Superstitions populaires (Education SD 18)

On raconte que dans les marais vivent des sorcières qui kidnappent les petits enfants, et bien c'est vrai. Mais le plus souvent, il ne s'agit pas d'une sorcière mais une guenaude des profondeurs. Vous ou vos enfants, évitez autant que faire se peut les marais. Rien de bon n'y vit de toute façon.

- Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Elle réside principalement dans les zones humides telles que les marais, ainsi qu'à proximité des rivières et autres plans d'eau. Elle préfère éviter les lieux d'habitation humaine. Son activité est considérablement accrue pendant les précipitations, comme la pluie. L'incroyable capacité du système respiratoire de la guenaude des profondeurs est telle qu'elle peut retenir sa respiration sous l'eau jusqu'à trois heures.

La guenaude des profondeurs à un système de reproduction unique : elle attrape des petites filles qu'elle dévore puis qu'elle réaccouche telle quelle avant de la renvoyer à son village. Le jour de ses 13 ans de la petite fille, si la guenaude est toujours en vie, elle se transforme à son tour en guenaude des profondeurs.

La guenaude des profondeurs préfère attaquer sans se découvrir, de préférence après avoir détourné l'attention de l'ennemi. Elle utilise son pouvoir de vision dans le noir chaque fois que possible, par exemple en attaquant par une nuit sans lune.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	18	T/P	5D6	10	-	Saignements 50%, poison 50%	2
Morsure	18	P	6D6	10	-	Saignement 75%, Poison 75%	1
Projection de venin	18	C	4D6	5	8m	Poison 100%	1

Capacité : Sous la pluie

Si elle se trouve sous la pluie, sa vulnérabilité au feu est annulée.

Capacité : Bauge

Elle peut nager dans la boue aussi bien que dans l'eau, même si celle-ci n'est normalement pas assez épaisse pour la submerger. En nageant ainsi, elle obtient un bonus de +3 aux tests de défense et de Furtivité mais doit émerger pour attaquer

Capacité : Chef des fongoides

Au lieu d'attaquer, une abaya peut donner un ordre à chaque fongoides dans un rayon de 20 m. Ces créatures exécutent cet ordre au lieu d'agir normalement. L'ordre ne peut pas être plus complexe que « Attrape cette chose et amène-la ici » ou « Va là-bas et attends ».

Capacité : Sol humide

Si elle se trouve sur un sol humide, Elle peut utiliser une action pour convoquer de l'eau, transformant le sol dans un rayon de 20 m en boue marécageuse. Ce terrain est considéré comme difficile.

Capacité : Projection de venin

Elle peut cracher du venin sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 4d6 points de dégâts qui ont 100% de chances de provoquer un empoisonnement

« Ne vous aventurez pas dans les marais. Une multitude d'infamies s'y cachent. – Jan d'Ehle »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Guenaude des profondeurs	Vert	+10 PS	18	Champignons

Décoction	Formule	SD	Effet
Guenaude des profondeurs		16	Régénéré 4PS pour chaque tué.

Trophée

Vous gagnez un +1 aux tests d'Alchimie