

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

Armure	12
Régénération	-

Résistances	
Tranchant et Perforant	
Immunités	
Saignement	

Vulnérabilité	
Huile contre les insectoïdes	

Esquive (base)	19
Repositionnement (base)	18
Blocage (base)	20

Récompense	
300 couronnes	

Butins	
 Mandibule d'Idr 1D6/2	
 Sécrétion d'Idr 3D6	
Cuir durci 1D6	
Chitine 1D6	



**Moyen  
Complexe**

**Intelligence  
Sauvage**

**Sens  
Nyctalopie**

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

ÉTOU	6
COU	24
SAUT	5
END	50
ENC	80
RÉC	6
PS	75



Taille	6 m
Poids	300 kg
Environnement	Forêts et plaines
Organisation	Accompagné de 3 à 6 Scolopendromorphe

## Idr Ul Ex IX 0012 BETA

### Superstitions populaires (Education SD 20)

*Idr est le nom d'une créature créée par Idarran d'Ulivo, un insectoïde ressemblant à un monstre créé par mutation magique et diverses expériences génétiques. L'un des derniers a été tué en 1373 dans la forêt de Magie par un homme que l'on pense être Geralt.*

- Note de Rissberg

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 24 )

Il avait un corps long, plat, gris et segmenté avec de nombreux membres pour l'aider à se déplacer. Il était également recouvert de petites antennes et de poils ressemblant à des cheveux pour détecter les vibrations lointaines, ce qui lui permettait de percevoir d'éventuelles proies. Celles-ci étaient si sensibles qu'elles pouvaient détecter des cibles individuelles dans un groupe et lui permettaient de planifier son attaque en conséquence. À des fins d'attaque, un idr avait des mandibules acérées comme des rasoirs ainsi que des pinces.

L'idr est le résultat d'expérience mené sur la mutation d'un Scolopendromorphe afin de le rendre plus fort et dangereux. Les quelques exemplaires existants de ce monstre ont été vendus le plus souvent pour des combats d'arènes. Avec toutes ses pattes, il a la possibilité d'escalader n'importe quelle surface avec la plus grande simplicité, y compris les plafonds. Son corps très agile lui permet d'esquiver les coups. Un Yrden serait conseillé afin de le ralentir.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Morsure	18	P	6D6	15	-	Poison 50%	1
Pinces	18	T	4D6	10	-	Poison 25%	2
Queue	16	C	8D6	20	4m	Poison 100%	1

### Capacité : Roulé en boule

Lorsqu'il subit des dégâts à l'abdomen, il peut se rouler en boule afin de ne plus être visé. Au tour suivant, le monstre se déploie pour effectuer une attaque de balayage. Les adversaires au corps à corps doivent alors faire un jet de défense contre son jet. En cas d'échec, ils subissent les dégâts de l'attaque de queue.

### Capacité : Enfouissement

En guise d'action de mouvement, Il peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. S'il utilise son round complet pour s'enfouir, il peut se déplacer de 18 mètres. Il peut s'enterrer dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche il ne peut pas traverser la roche.

### Vulnérabilité : Sensible aux vibrations

Pour se repérer, il détecte les vibrations. Certes, on ne peut donc pas l'aveugler grâce aux techniques habituelles, mais cela signifie que les êtres vivants qui ne touchent pas le sol passent inaperçus. Ainsi, tant qu'une cible n'est pas en contact avec le sol, on considère qu'il est aveuglé lorsqu'il interagit avec elle.

### Capacité : Epines

Il projette ses épines sur un rayon de 10 m autour de lui. On peut esquiver ou bloquer les épines (SD 18). La cible subit 1d6 points de dégâts empoisonnés pour chaque point de marge d'échec.

### Capacité : Projection d'acide

Il utilise cette action pour projeter de l'acide sur une cible située à 10 mètres en effectuant un jet d'attaque contre un jet de défense. La cible subit 2d6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1d6 dégâts d'ablation. Si la cible réussit son blocage, l'objet qui lui a servi à bloquer subit 1d6 dégâts d'ablation.

« Son nom vient d'une plaque de métal attachée à sa peau, qui signifiait "Idarran d'Ulivo, modèle expérimental 9, spécimen douze, version bêta" »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Idr	Vert	+10 points de santé	20	Paire de petite antennes

Décoction	Formule	SD	Effet
Idr		18	+2 pour les jets d'escalades.

Trophée

Immunisé au renversement

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr // Relecture : Ilysendar // Illustration de : Maciej Łaszkiwicz