

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

Armure	5
Régénération	0

Résistances	
Tranchant	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Huile contre les hybrides	

Esquive (base)	18
Repositionnement (base)	17
Blocage (base)	19

Récompense	
200 couronnes	



Butins	
Cordes vocales de sirène	
Essence d'eau	
Cœur de Sirène	



**Moyen**  
**Moyen**

**Intelligence**  
Humaine

**Sens**  
Nyctalopie

INT	6
RÉF	8
DEX	8
COR	7
VIT	9
EMP	5
TECH	3
VOL	8

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

Taille	Environs 6m de long
Poids	200 kg
Environnement	Mer et zones côtières
Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

## Echidna

### Superstitions populaires (Education SD 16)

Les fidèles de l'île vénérèrent la Mélusine durant des siècles, apaisant son appétit avec des offrandes de blé et de bétail et, en de rares occasions, des sacrifices humains. Ils étaient intimement convaincus que la créature commandait à la mer et au ciel, et qu'elle dévasterait leurs flottes s'ils arrêtaient de satisfaire son appétit vorace.

- Hjort de Spikeroog



## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

La Mélusine est une variante d'Echidna puissante et particulièrement féroce. La Mélusine est très territoriale et ne tolère que les monstres qui lui apportent un tribut en nourriture. Des sirènes ou des noyeurs peuvent être tolérés sur son territoire s'ils lui rapportent des proies.

Les gens ordinaires, démunis, ont tendance à assimiler à une divinité toute créature capable de ravager leur communauté. Par exemple, l'échidna Mélusine de Skellige étaient vénérés par les autochtones qui craignaient leur courroux. La différence entre « dieu » et « monstre » est purement érudite quand les deux peuvent vous anéantir, vous et ceux que vous aimez. Les sacrifices deviennent alors les racines de nouveaux cultes, dont les origines finissent par disparaître des mémoires.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	19	T	7D6	15	2m	+1 Pré	2
Morsure	18	P	8D6	10	2m	Saignement 100%	1
Queue	17	C	12D6	15	4m	-1 Pré, Etourdissement 50%	1

### Capacité : Illusion

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

### Capacité : Vol

Une sirène 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 elle tombe.

### Capacité : 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.

### Capacité : Amphibies

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

« La maîtresse reste assise sur son trône, dévorant nos offrandes et en exigeant davantage. Pourtant, elle n'essaie aucunement de nous dominer, alors elle vaut mieux que tous les Jarls. - Fidèle de Mélusine »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Melusine	Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18	Ecailles

Décoction	Formule	SD	Effet
Melusine		20	+3 Séduction

Trophée	+1 séduction
---------	--------------

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