

BASE DES COMPÉTENCES	
Athlétisme	14
Bagarre	17
Furtivité	16
Intimidation	15
Physique	18
Résilience	-
Résistance à la magie	12
Survie	15
Vigilance	16

Armure	-
Régénération	5

Résistances
-
Immunités
Poison

Vulnérabilité
Huile contre les hybrides

Esquive (base)	18
Repositionnement (base)	16
Blocage (base)	19

Récompense
1400

Butins	Type	Kg	Prix
Dents de Vypper (1d6/2)		0.2	60
Extrait de venin (2d6)	Livre original		
Écaille de Vypper (3d6)		0.1	82



Fort
Complexe

Intelligence
Sauvage

Sens
Nyctalopie

INT	1
RÉF	11
DEX	8
COR	10
VIT	9
EMP	1
TECH	1
VOL	8

ÉTOU	9
COU	27
SAUT	3
END	45
ENC	100
RÉC	9
PS	90

Taille	4m de long
Poids	250 kg
Environnement	Cimetières
Organisation	Solitaire

Vypper

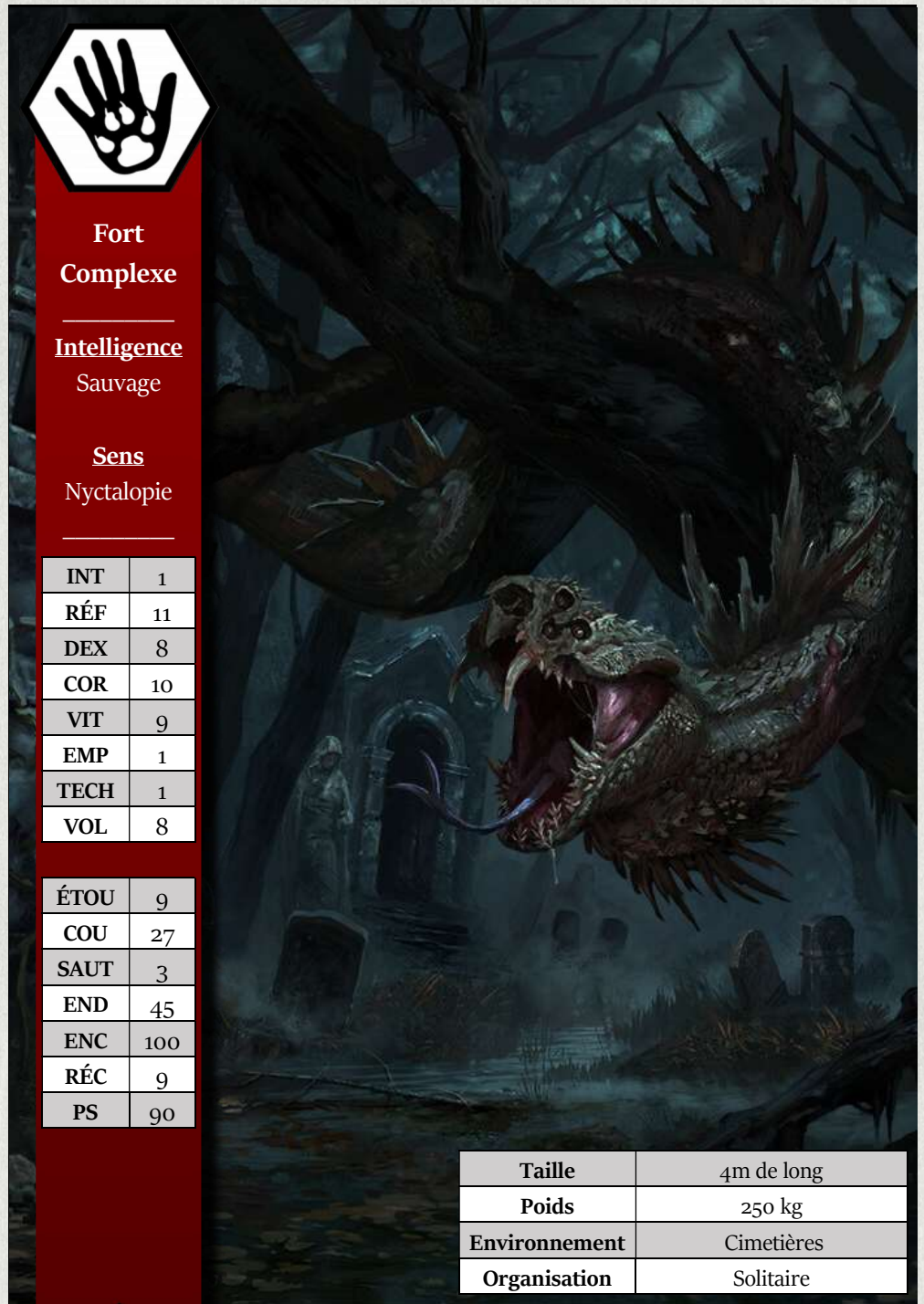
Superstitions populaires (Education SD 15)

Vicieux, rusé. Connu pour attendre patiemment pendant des heures avant de frapper leur proie. Une fois qu'il se déroule pour frapper, il n'y a aucune échappatoire. La mort est inévitable.

- Ivar Oeil du Mal

Ces bêtes-là sont la raison pour laquelle je me tiens loin des cimetières... Enfin sans compter les autres immondes qu'ils s'y traînent. Non c'est sûr c'est bien le dernier endroit où je mettrais le pied à terre.

- Rodolf Kazmer



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 15)

Les Vypper sont des monstres solitaires qui rôdent dans les cimetières. Ils se nourrissent de pauvres passants venant pleurer leurs proches. Leur longueur est telle, qu'aucun homme n'arrive à porter des coups d'épée à leur tête, rendant le combat bien plus difficile qu'il ne l'est déjà. Ces bestioles sont remplies de venin, si jamais un Vypper ouvre sa gueule sans montrer ses crocs, dégainez votre épée ; la lui trancher est peut-être la seule chance que vous aurez pour vous en sortir vivant. En effet, ces bêtes savent quand elles se sentent en danger, et si vous cherchez à faire fuir un Vypper, l'handicaper assez devrait suffire pour qu'il se carapate à une vitesse capable d'éteindre des feux de forêts. Ils doivent tenir ça des serpents et autres reptiles... Dernière chose, si vous voyez ce monstre foncer sur vous, échappez-vous au plus vite, un serpent de 50cm peut étouffer un homme à mort, alors imaginez un de 4 mètres.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Morsure	19	P	7d6+2	15	-	Saignement (75%)	1
Coup de langue	17	P	4d6	1	2	Empoisonnement (100%), Etourdissement (1)	1

Vulnérabilité : langue molle

Une parade avec une arme tranchante réussie contre une attaque de langue du Vypper la lui coupe, appliquant un **saignement** pendant 1d6 rounds et rendant son attaque inutilisable.

Capacité : Rampant

Le Vypper ne possède pas de membres, les attaques non visées aux membres sont comptabilisées comme des attaques au torse mais sur une partie non vitale, le multiplicateur de zone est alors de 1/2 à la place de 1.

Capacité : longueur extrême

En guise d'action de mouvement ou de défense (repositionnement), le Vypper peut se mettre debout en s'appuyant de son corps, lui permettant d'atteindre les 3 mètres de haut. Dans cette position, sa tête est hors de portée des armes de corps à corps. S'il est étourdi, il subit la moitié des dégâts de chute à la tête


Capacité : Saisie mortelle

Le Vypper peut utiliser son tour complet pour effectuer une attaque de saisie mortelle (Base 17) face à une ou deux cibles proches (défense : repositionnement). En cas de réussite, les cibles **suffoquent** jusqu'à ce qu'elles s'échappent par un jet de Physique/Athlétisme à-2 contre un jet de physique du Vypper. Pendant une saisie, le Vypper peut esquiver mais ne peut ni se déplacer ni attaquer. Une attaque fatale ou critique au torse peut toucher les proies du Vypper (voir « boucliers humain » p155).

« Ces gros serpents peuvent vous dévorer un cimetière en une semaine, ne laissant aucun répit aux tristes de ce monde. Je me rappelle avoir engagé un sorcelleur pour me débarrasser d'une de ces bestioles dans un cimetière d'Angrem, ce sorcelleur avait non seulement l'air d'avoir passé un sale quart d'heure, mais en plus le monstre aurait soi-disant pris la poudre d'escampette avant de mourir ! Ha, bon moyen de se débarrasser d'un monstre et de ne pas avoir à payer un sorcelleur, sans preuve, moi aussi je peux tout tuer ! »

- George Hult, haut gradé Nilfgardien

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Vypper	Mutagène vert	+1 régénération	18	Langue de serpent

Décotion	Formule	SD	Effet
Vypper		17	+3 Régénération chaque tour jusqu'à la fin du combat