

BASE DES COMPÉTENCES	
Survie (Int)	+7
Vigilance (Int)	+7
Bagarre (Réf)	+8
Mêlée (Réf)	+8
Esquive/Evasion (Réf)	+6
Athlétisme (Dex)	+10
Furtivité (Dex)	+9
Résilience (Cor)	+8
Courage (Vol)	+8
Résistance à la magie (Vol)	+6

Armure	20
Régénération	-

Résistances	
Voir carapace	
Immunités	
Voir carapace	

Vulnérabilité	
Huile contre les bêtes	

Esquive (base)	12
Repositionnement (base)	-
Blocage (base)	14

Récompense	
2000	

Butins	Type	Kg	Prix
Essence d'eau (4d6 /2)		-	30
Pincés de monstre		64	100



fort
Complexe

Intelligence
Bête/Humain

Sens
Nyctalopie

INT	12
RÉF	13
DEX	12
COR	10
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	4

ÉTOU	7
COU	30
SAUT	6
END	35
ENC	80
RÉC	7
PS	80



Taille	Jusqu'à 4 mètres
Poids	Jusqu'à 1500 kg
Environnement	Mer
Organisation	Solitaire

Thanapode

Superstitions populaires (Education SD 14)

J'ai entendu bons nombres d'histoires de crustacés géants. Ils attaquent des navires mais visiblement jamais personne ne survie. Une créature qui ferait la taille du pont du bateau. Sûrement qu'ils vivent en pleine mer ou sur une île.

- Fonditt le manchot

Autant vous dire qu'une bête comme ça, si elle vous chope vous finirez en morceaux.

- Rodolf Kazmer

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Plus souvent appelé crabe géant, le thanapode a une carapace solide et épaisse. Le dessous de son corps est plus tendre. A ce jour aucune histoire d'attaque a été relaté. Il recherche constamment de la nourriture. Si un navire subit une attaque par cette créature, il y a de forte chance qu'il n'y ait aucun survivant. Il s'embusque souvent, jaillissant de leur cachette pour fondre sur leur proie.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Morsure	1d10+13+8	Tranchant	3d6	-	-	Saignement (2 dégâts/round)	2
Coup de pince	1d10+13+8	Tranchant	4d6	-	2	Saignement (2dégâts/round)	1

Vulnérabilité : feu

Le thanapode est vulnérable au feu

Vulnérabilité : Acier météorique

Le thanapode est vulnérable à l'acier météorique

Capacité : Carapace

Sa carapace est très solide, il est presque impossible de lui infliger des blessures. **Les armes de type Tranchante et Perforante ne font aucun dégât si le joueur ne précise pas la localisation sous le ventre.**

Le Thanapode a une résistance aux dégâts Perforant, Tranchant, Contondant. Sauf si l'attaque touche sous le ventre. (Subit la moitié des dégâts et +2 aux jets pour y résister)

Capacité : Communication

Des excroissances lui sortent du corps comme des tentacules, qui lui permettent d'entraver une créature et en lui plantant le bout à l'arrière du crâne elle peut utiliser la parole de la créature entravée. Par cette action la créature meurt.

Capacité : dégustations

Le thanapode peut utiliser son tour complet pour faire une attaque coup de pince, en cas de réussite la cible est entravée entre les pinces du thanapode pour la dévorer. La victime est entravée et ne peut pas se libérer. Au tour suivant, il peut faire une attaque morsure ou tenter de couper la victime en deux avec l'attaque coup de pince.

“Approchez un doigt près de ses pinces et vous en perdrez le bras. D'un coup vif, il vous le sectionne.”

- *Fonditt, le manchot*

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Thanapode	Mutagène rouge	+2 PA	18	Peau dure comme une carapace de crabe

Décoction	Formule	SD	Effet
Peau thanapode		17	+2 en PA ; durée 30 mn