

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	7
Survie ( Int )	8
Esquive ( Ref )	6
Bagarre ( Ref )	8
Mêlée ( Ref )	8
Furtivité ( Dex )	6
Athlétisme ( Dex )	5
Résilience ( Cor )	4
Res magie ( Vol )	6
Intimidation ( Vol )	8


Armure	15
Régénération	3

Résistances	
Contondant	
Immunités	
Charme magique	

Vulnérabilité	
Huile vs Vestige	

Esquive (base)	15
Repositionnement (base)	11
Blocage (base)	16

Récompense	
750 couronnes	

Butins	
Graisse d'ours (1d6) 	
Viande crue (3d6)	
Os de bête (2d6)	



Moyen  
Complexe

Intelligence  
Humaine

Sens  
Nyctalopie

INT	7
RÉF	9
DEX	6
COR	13
VIT	8
EMP	5
TECH	1
VOL	7

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	5
END	4
ENC	120
RÉC	8
PS	90

Taille	2m
Poids	800 kg
Environnement	Forêt et Montagne
Organisation	Solitaire ou par deux

## Corbours

### Superstitions populaires (Education SD 15)

Les récits transmis de génération en génération parlent du Corbours, un anthérion au corps imposant, avec des plumes de corbeau et la stature robuste d'un ours. Certains disent que des cornes de cerf ornent sa tête, témoignage de son ancienneté et de sa sagesse. Capable de prendre forme humaine, le Corbours est craint et respecté. On murmure qu'il est le gardien des forêts, capable d'ensorceler les voyageurs perdus avec ses yeux perçants et de les guider vers des chemins oubliés ou des trésors cachés. Les parents racontent à leurs enfants que le Corbours peut prendre l'apparence d'un vieil homme ermite, testant la bonté de ceux qu'il rencontre et récompensant ou punissant selon leur nature.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle



## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Le Corbours est un anthérion rare, souvent isolé, qui préfère les régions boisées et montagneuses. Il atteint la maturité magique nécessaire pour se métamorphoser en humain après un siècle. Cette transformation est plus qu'une simple imitation ; le Corbours développe une véritable conscience humaine avec des souvenirs et des émotions, bien qu'il conserve toujours son instinct primal. Comme il peut se transformer à volonté, il utilise cette capacité pour protéger son territoire des intrus ou pour interagir avec les humains, parfois par curiosité, parfois pour leur enseigner une leçon.

Les Corbours sont capables de se reproduire naturellement. Ils sont particulièrement protecteurs envers leur progéniture et extrêmement territoriaux, prêts à affronter quiconque menacerait leur domaine ou leur famille. Au sein des forêts anciennes, on trouve parfois des Corbours si âgés et si imprégnés de magie qu'ils développent de grandes cornes semblables à celles d'un cerf majestueux qui sont d'une grande valeur marchande.

Lorsqu'il est sous forme humaine, il pourrait avoir des difficultés à dissimuler complètement ses traits animaliers, notamment ses yeux noirs profonds ou ses gestes brusques et puissants. Une émotion intense, telle que la colère peut le forcer à reprendre sa forme originelle.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Coup de bec	16	P	4D6	10	-	Perforation amélioré	1
Griffes	17	T	6D6	15	-	Force Ecrasante	2

### Capacité : Transformation

Il peut prendre une apparence humaine. Elle est également capable de parler le commun.

### Capacité : Invisible à la scrutation magique

Elles ne peuvent pas être détectées par les médaillons de Sorceleur. Les mages doivent réussir un jet d'Exercice de la magie contre le jet de résistance à la magie du Corbours pour le détecter.

### Capacité : Frappe brutale

Il utilise son round complet pour se lever sur ses pattes arrière et frapper une cible au corps à corps avec ses deux pattes lors d'une attaque de base 12. Si l'attaque touche, la cible subit 6d6 dégâts au torse et est clouée au sol par l'ours. Elle peut tenter de bloquer l'attaque pour amoindrir les dégâts, mais elle sera quand même clouée au sol, à moins de réaliser un jet de Physique qui dépasse son jet de Physique. Si elle y arrive, elle parvient à repousser l'ours et ne subit aucun des effets de cette capacité.

### Capacité : Traque Olfactive


Il peut pister une créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce sans subir de pénalité.

### Capacité : Charge

Si la cible se trouve à plus de 10 m du Corbours, ce dernier peut effectuer une action de charge à -4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 m. La distance de charge maximale est égale à la valeur de Course du Corbours. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (voir page 171)

*« Ont dit que la poudre de ses cornes aurait des propriétés curatives magique capable de soigner des maladies incurables. »*

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Corbours	Vert	+2 aux dégâts de mêlée	18	Des plumes poussent sur le corps

Décoction	Formule	SD	Effet
Corbours		20	Les animaux sauvages ne vous attaquent pas

Trophée	+1 à la résistance à la magie et à la contrainte
---------	--