

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	9
Survie (Int)	6
Esquive (Ref)	4
Bagarre (Ref)	8
Mêlée (Ref)	7
Furtivité (Dex)	4
Athlétisme (Dex)	6
Résilience (Cor)	7
Res magie (Vol)	5
Intimidation (Vol)	6

Armure	0
Régénération	5

Résistances	
Contondant	
Immunités	
Poison, Charmes, peur, contrainte	

Vulnérabilité	
Huile contre les maudits, bombes au dimeritium	

Esquive (base)	12
Repositionnement (base)	13
Blocage (base)	16

Récompense	
400 Couronnes	

Butins	
Moelle 1D3 🟡	
Cinquième essence 1d6 🔵	
Cerveau 1d3 🔴	



Fort
Difficile

Intelligence
Sauvage

Sens
Nyctalopie

INT	1
RÉF	8
DEX	6
COR	12
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	8

ÉTOU	10
COU	18
SAUT	4
END	50
ENC	120
RÉC	10
PS	80

Taille	2m
Poids	150 kg
Environnement	Laboratoire
Organisation	Avec d'autres expériences

Expériences Ratés

Superstitions populaires (Education SD 14)

Dans les sombres recoins du Continent, là où la magie se mêle à la science de manière inquiétante, une nouvelle superstition prend racine parmi les habitants des villes et des villages. Ils murmurent des histoires sur des créatures nées d'expériences mutagènes ratées, orchestrées par des mages trop ambitieux ou des alchimistes fous. Selon la légende, ces ombres sont les âmes tourmentées de ceux qui furent soumis à des mutations, mais dont le corps n'a pas survécu au processus, les transformant en êtres ni vivants ni morts, piégés entre deux mondes.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Ces expériences ratées par un mage, tentant de fusionner des humains avec des essences de créatures telles que le nekker, le troll de glace, le bullvore, et l'Ékinopyre, présentent des adaptations uniques à leur nouvel état. Ces êtres, dépourvus d'émotions et incapables de ressentir la peur ou d'être raisonnés sont des machines à tuer. Chaque type possède des capacités extraordinaires, comme la régénération rapide ou la force brute, héritées de leur source non humaine, mais toutes partagent une vulnérabilité commune aux bombes au dimeritium, qui annulent leurs pouvoirs surhumains. Face à ces créatures, il est essentiel d'adopter des stratégies adaptées, incluant l'usage de ces bombes pour les neutraliser, tout en restant vigilant à leurs attaques surprenantes et souvent mortelles.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	15	T/P	4D6	10	-	Saignement 50%	2
Blue	16	C	5D6	20	-	Gel 30%	1
Red	17	T/P	7D6	10	-	Saignement 100%, perforation amélioré, Force Ecrasante	1
Omega	18	C	8D6	20	4m	Balayage 180°, Renversement 50%, poison 75%, Force Ecrasante	1

Forme alternative : Red

S'il se trouve à plus de 5 mètres de sa cible, il peut effectuer une action de charge, pour charger jusqu'à 18 mètres et délivrer un coup de griffe perforant dont la base d'attaque est de 15. Si la cible rate son jet de défense, elle subit 8d6 points de dégâts au.

Forme alternative Omega : Crachat acide

Il peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 16. Si la cible rate sa défense, elle subit 4d6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 2d6 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 2d6 dégâts d'ablation

Capacité : Fureur

Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par round, une attaque par round et regagne 3 PS par tour.

Forme alternative : Blue


Leur peau est recouverte d'une couche de cristaux de glace héritée des trolls de glace qui leur donne une résistance naturelle aux attaques tranchantes et perforantes.

Capacité : Stupidité crasse

La créature est tellement idiote (INT 1) qu'elle est immunisée aux sorts ayant un impact sur les pensées et les émotions.

« Même les expériences ratées peuvent servir à quelque chose. Comment repousserait-on les limites du savoir autrement ? »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Expérience raté	Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	22	Palais fendu et yeux rouges

Décoction	Formule	SD	Effet
D'expérience raté		18	Régénérez 5 PS par round

Trophée | Vous gagnez un +1 aux tests de résistance à la contrainte.