

SIRÈNE DES MARÉCAGES

Une tête géante dotée de six pattes et de six yeux, dépourvue de nez, avec une large bouche aux multiples rangées de dents acérées ; trois têtes de taille humaine émergent du sommet de sa longue chevelure verte évoquant des algues. Elle attire ses proies grâce au chant de ces trois têtes afin de les dévorer.

FÉROCITÉ: 3 **TAILLE:** grande

MOUVEMENT: 8 **ARMURE:** — **PS:** 40

ÉQUIPEMENT TYPIQUE: Aucun.

CAPACITÉ: ROULADE : la Sirène des algues roule pour se déplacer d'un point à un autre, évitant ainsi les attaques d'opportunité et les terrains difficiles.

FAIBLESSE: FEU : inflige deux fois plus de dégâts. MUSIQUE (PERFORMANCE avec un instrument) : distrait la créature et réduit sa Férocité à 2. Un test de Mythes et légendes peut fournir des indices sur cette faiblesse liée à la musique.

ATTQUES

D6 ATTAQUE

- 1 **BERCEUSE !** Les têtes de sirène d'algues entament une douce berceuse qui plonge toutes les cibles situées dans un rayon de 20 mètres dans le sommeil. Les victimes doivent réussir un test de CON sous peine de sombrer dans un sommeil profond pour un **INTERVALLE**. Une personne endormie est très difficile à réveiller, mais elle se réveille si elle subit des dégâts.
- 2 **CRI DE BÉBÉ !** Le monstre imite les pleurs d'un bébé en détresse, provoquant angoisse et confusion chez toutes les cibles situées dans une zone de 10 m. Les victimes doivent réussir un test d'INT sous peine d'effectuer leur prochaine action avec un **FLEAU**.
- 3 **FOUET D'ALGUES !** La créature fouette un ennemi avec une tentacule faite d'algues pointues causant **3D6 DÉGÂTS TRANCHANTS**, l'attaque peut être esquivée ou bloquée.
- 4 **MORSURE !** La Sirène des marécages mord l'ennemi le plus proche, infligeant **2D8 DÉGÂTS PERFORANTS**.
- 5 **PIÈGE DE MAUVAISES HERBES !** Le monstre ancre profondément ses pattes dans le sol et crée une zone envahie de mauvaises herbes et de broussailles (rendant le terrain difficile à traverser) ; quiconque se trouve dans la zone d'effet (une sphère de 10 m de rayon) est entravé par des épines et incapable de bouger. Les victimes subissent également **1D8 DÉGÂTS PERFORANTS** au début de chaque tour. Pour se libérer, il faut réussir un jet d'ESQUIVE. Chaque tentative compte comme une action en combat, et une seule tentative est autorisée par round. Les personnes non entravées peuvent apporter leur aide.
- 6 **VAGUE DE PEUR !** La créature émet des ondes de peur dans une zone de 10 m autour d'elle, obligeant toute personne présente dans cette zone à effectuer un test de VOL contre la peur.

CRAPAUD DEMONIAQUE

D'immenses crapauds anthropomorphes venus d'un royaume démoniaque. Ils sont plus grands que les humains et leur peau est bleue et brune.

FÉROCITÉ: 2 **TAILLE:** Grand

MOUVEMENT: 16 **ARMURE:** 2 **PS:** 32

CAPACITÉ : SAUT : le crapaud peut effectuer son mouvement en sautant, ignorant ainsi les terrains difficiles.

RÉSISTANCE : Le CRAPAUD-DÉMON subit la moitié des dégâts des attaques non magiques.

ATTAQUE

D6 ATTAQUE

- 1 **SAUT ÉCRASANT !** Le crapaud bondit dans les airs et retombe sur un ennemi à portée de déplacement, infligeant des dégâts de **1D12** ; cette attaque peut être esquivée.
- 2 **CHARGE !** Le démon charge au moins 4 m et jusqu'à son mouvement contre un ennemi et le pousse jusqu'à sa distance de mouvement, causant **4D6 DE DÉGÂTS CONTONDANTS**. Si la créature rencontre des obstacles, elle doit réussir un test d'**ACROBATIES** pour éviter un **D6 SUPPLÉMENTAIRE DE DÉGÂTS CONTONDANTS**. L'attaque peut être évitée.
- 3 **ÉTREINTE !** Le monstre saisit l'ennemi le plus proche, qui doit effectuer un test de **BAGARRE** pour éviter de subir **2D8 DÉGÂTS CONTONDANTS** (sans tenir compte de l'armure).
- 4 **COULÉE DE BOUE !** La créature projette de la boue pour recouvrir entièrement une zone en forme de cône de 6 m. Les victimes doivent réussir un test de **CON** sous peine de subir **1D6 DÉGÂTS D'ÉTOUFFEMENT** (ignorant l'armure) et de devenir **ÉPUISÉ**. Il faut une action pour retirer la boue. Cette attaque peut être esquivée.
- 5 **ENGLOUTI !** La créature dévore une créature adjacente, la retirant du combat. La victime subit **D6 DÉGÂTS** (ignorant l'armure) à chaque round. Le crapaud ne peut avoir qu'un seul ennemi à la fois dans l'estomac. La victime peut tenter un test de **BRAWLING** avec un **FLEAU** pour infliger **D6 DÉGÂTS** de l'intérieur. Si le monstre subit des dégâts au corps à corps alors qu'il a une proie dans l'estomac, la victime lance un dé à six faces (D6) : sur un 1, le crapaud la recrache. Le DÉMON régurgite automatiquement s'il est touché par un **DRAGON**.
- 6 **SÉISME !** Le Crapaud-Démon bondit et provoque un séisme dans une zone en forme de cône de 10 m. Toute personne située dans le cône doit réussir un test d'**AGILITÉ** sous peine de tomber à terre et de subir **2D4 DÉGÂTS CONTONDANTS**.