

COMPÉTENCES	
Incantation (Vol)	6
Athlétisme (Dex)	7
Vigilance (Int)	6
Bagarre (Ref)	7
Esquive (Ref)	6
Resistance magie (Vol)	6
Physique (Cor)	7
Mêlée (Ref)	8
Résilience (Cor)	9
Courage (Vol)	8

Armure	12
Régénération	3

Résistances	
Aucune	
Immunités	
Froid	

Vulnérabilité	
Huile contre les vestiges	
Pacte	

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

Récompense	
600 couronnes	
Rune aléatoire	

Butins	Type	Kg	Prix
2 Cornes de Krampus		1	70
Langue de Krampus		0.5	35
Queue de Krampus		1	42



Fort
Complexe

Intelligence
Humaine

Sens
Nyctalopie

INT	8
RÉF	9
DEX	8
COR	10
VIT	7
EMP	6
TECH	4
VOL	8

ÉTOU	8
COU	21
SAUT	2
END	60
ENC	80
RÉC	8
PS	60

Taille	3m
Poids	200kg
Environnement	Proche des villes et villages
Organisation	Solitaire



Krampus

Superstitions populaires (Education SD 12)

Le Krampus est une créature anthropomorphe et munie de cornes, fréquemment décrite comme « mi-chèvre, mi-démon ». La superstition lui donnent pour rôle, à l'époque du solstice d'hiver, de punir les enfants s'étant mal conduits pour les fouettais avec une longue chaîne rouillée.

Son origine reste mal connue, mais certains anthropologues et folkloristes lui attribuent une origine *Skelligienne*. Il a des yeux proéminents, des cornes et une barbiche de chèvre. La partie inférieure de son corps, jusqu'à ses sabots fourchus, est couverte de longs poils épais et est en outre pourvue d'une longue queue.

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Le Krampus est une créature démoniaque le plus souvent invoqué par mégarde pour nuire à une personne ou un groupe de personne. Le Krampus se fait payer en âme, le plus souvent par l'âme de son invocateur lorsqu'il est invoqué accidentellement. Le krampus s'empare de l'âme de son invocateur après avoir réalisé son souhait bien souvent pas dans le sens qu'il espérait.

S'il est invoqué par un magicien sachant ce qu'il fait, il peut alors réaliser des souhaits toujours dans l'intention de nuire à autrui et ainsi pouvoir régler sa dette avec des âmes d'enfants.

Lorsqu'un Krampus est invoqué, un microclimat de neige apparait dans la zone où il entre dans notre monde. Il est possible de révoquer un Krampus en rendant irréaliste le souhait qu'il doit réaliser ce qui rend caduc le pacte ou bien en tuant son invocateur.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Coup de Griffes	16	T/P	5D6	10	-	Saignement (25%)	2
Coup de Cornes	16	P	6D6	15	-	Etourdissement (25%)	1
Grosse chaîne	17	C	4D6+2	5	Corpx2m	Saisie	1

<p>Capacité : Clone de glace</p> <p>Crée 1d6 copies du lanceur en neige. Ces copies sont impossibles à différencier du lanceur, qui les contrôle par l'esprit. Contrôler ces copies ne demande pas d'action, mais elles ne peuvent pas se déplacer au-delà de la portée du sort. Ils ne font pas de dégât et ne peuvent être invoquer que sur un terrain enneiger. Portée : 10 m / Durée : 1d10 round Défense : aucune / Coût en END: 6</p>	<p>Capacité : Pic de Glace</p> <p>Pic terrestre crée une stalagmite inclinée de manière à pouvoir poignarder la cible. Ce pic inflige 5d6 points de dégâts et reste en place jusqu'à être détruit. Il peut être détruit en lui infligeant 20 points de dégâts. Portée : 6 m / Durée : instantané Défense : Esquive ou Blocage</p>	<p>Capacité : Grêle dévastatrice</p> <p>Provoque une grêle qui encercle la zone du sort. À chaque tour, tous ceux qui sont pris dans la tempête doivent faire un jet d'Esquive avec un SD égal à votre jet d'Incantation ou subir 2d6 points de dégâts sur une partie de leur corps. Portée : rayon de 30m / Durée : 1d10 round Défense : Esquive / Cout : 10 END</p>
<p>Capacité : Charge</p> <p>Si la cible se trouve à plus de 10m, ce dernier peut effectuer une action de charge, une attaque de cornes à -3 infligeant 8d6 dégâts et projetant la cible de 6 m.</p>		

Capacité : Microclimat
Crée une zone de glace autour de son point d'invocation. . Quiconque traverse cette zone doit faire un jet d'Athlétisme avec un SD égal à votre résultat d'Incantation ou dérapier sur la glace.

“ Le cliquètement de sa chaîne rouillée annonce son arrivé pour venir punir les méchants enfants !

Enfin, c'est ce que dise les parents à leurs enfants qui ne sont pas sages.” - Rodolf Kazmer

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Krampus	Rouge	Pas de malus sur la neige	14	Sabot

Décoction	Formule	SD	Effet
Krampus	Fulgur x2, Rebis, Vitriol	16	Insensible aux températures froides et stable sur la glace/neige

Nom	Substance	Symbole	Quantité	Localisation	Poids	Coûts
Cornes de Krampus	Fulgur		1D6	Krampus	1	70
Langue de Krampus	Rebis		1D3	Krampus	0,5	35
Queue de Krampus	Vitriol		1D3	Krampus	1	42