

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	8
Survie (Int)	1
Esquive (Ref)	7
Bagarre (Ref)	9
Mêlée (Ref)	9
Furtivité (Dex)	1
Athlétisme (Dex)	3
Résilience (Cor)	7
Res magie (Vol)	4
Intimidation (Vol)	2

Armure	20
Régénération	-

Résistances	
Feu, tranchant, perforant	
Immunités	
Saignement, poison, renversement, peur, charmes magiques, maladie, contrainte	

Vulnérabilité	
Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	10
Blocage (base)	16

Récompense	
1600 couronnes	

Butins	
Rune Triglav	
Météorite (2d6)	
Pierre d'élémentaire (1d6) 🟡	
Gemme (1d3)	



**Fort
Complexe**

Intelligence
Sauvage

Sens

-

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

ÉTOU	10
COU	15
SAUT	3
END	-
ENC	130
RÉC	11
PS	110

Taille	2,5 m
Poids	2700 kg
Environnement	Marais et Mangrove
Organisation	Solitaire

Elémental des marais

Superstitions populaires (Education SD 16)

On dit dans les marais que l'Elémental des marais est l'esprit vengeur des cadavres du marais. Une créature de cauchemar, faite de vase, de plantes aquatiques et d'ossements et des armes oubliés dans la vase. Selon la légende, pour calmer sa rage, il faut lui offrir un sacrifice tel que des armes jetées dans les eaux stagnantes de son domaine. Les plus superstitieux affirment que l'Elémental est le gardien des marais et qu'il possède le pouvoir d'enflammer les cœurs des hommes avec des feux follets, conduisant les imprudents vers leur perte inévitable.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 14)

L'Élémental des marais est invoqué par un mage dans les marais où il peut se fondre aisément dans le paysage et tendre des embuscades à ceux qui rentrent dans la zone qu'il garde. L'ordre donné à un Élémental est habituellement simple, comme « garder l'entrée », car leur capacité à comprendre et exécuter des ordres complexes est limitée. Les marais sont des terrains notoirement difficiles pour le combat et la navigation. La terre molle et imprévisible, les eaux stagnantes, et la végétation dense peuvent entraver vos mouvements mais pas ceux de L'Élémental des marais.

Son corps est capable d'absorber d'énormes quantités de dégâts avant de fléchir, ses attaques sont brutales et souvent accompagnées de jets de boue sont capables de renverser et de ralentir considérablement ses adversaires. Les sorciers doivent se méfier de ses poings capables de broyer l'acier et de son habileté à disparaître sous les eaux sombres des marais pour surgir là où on l'attend le moins. Pour vaincre un Élémentaire des marais, il est conseillé d'utiliser des bombes au dimeritium pour le priver de certaine attaque.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Poings	16	C	8D6	20	-	Force écrasante	2

Capacité : Jet de boue

Ils peuvent rapidement rassembler et lancer d'épaisses boules de boue. Leur portée est de 10 m à 20 m. Si la cible échoue sa défense, la cible est renversée et aveuglée. La cible doit prendre un tour complet pour se relever et retirer la vase de ses yeux.

Capacité : Construit

Un Élémental est immunisé au saignement, au poison, au feu et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

Capacité : Charge

Si la cible se trouve à plus de 10 m, 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 sa valeur de Course. 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.

Capacité : Force écrasante


Comme le golem frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Capacité : Vague de boue

Quand il effectue cette action qui nécessite un round complet, l'élémental des marais bondit puis, lorsqu'il retombe, un cercle de boue surgit du sol autour de lui. Les personnages engagés au corps à corps avec le monstre doivent se repositionner (SD 17). S'ils échouent, ils subissent 5d6 dégâts au torse et sont stupéfié. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité

« Il existe un grand nombre de réalités en dehors de la nôtre... Avec les bonnes connaissances, il est possible de les contacter et d'invoquer des êtres dépassant la compréhension humaine. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Élémentaire	Bleu	+3 au seuil de Vigueur	20	Protubérances rocheuses sur le corps

Décoction	Formule	SD	Effet
Élémentaire		18	+5 PA temporaire

Trophée	Pas de pénalité de déplacement dans la boue.
---------	--

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr // Illustration : Anton Nazarenko