

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

Armure	12
Régénération	2

Résistances	
Tranchant, perforant, contondant	
Immunités	
Saignement, Poison, peur, charme	

Vulnérabilité	
Feu, Huile contre les insectoïde	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	16
Blocage (base)	18

Récompense	
1200 couronnes	

Butins	
Ceil de Mante Sylvine (1d6/2) 	
Griffe de Mante Sylvine (1d6/3) 	
Cinquième essence (1d6)	



Moyen
Complexe

Intelligence
Humaine

Sens
Nyctalopie

INT	7
RÉF	9
DEX	7
COR	18
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	6

ÉTOU	10
COU	24
SAUT	8
END	60
ENC	180
RÉC	12
PS	80

Taille	4m
Poids	400 kg
Environnement	Forêt, proche des villages
Organisation	Solitaire

Mante sylvine

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les habitants des villages entourant les grandes forêts racontent souvent des histoires terrifiantes sur la mante sylvine. Ils disent que cette créature peut prendre l'apparence d'une belle femme pour attirer ses proies dans les profondeurs des bois. Sous cette forme humaine, elle séduit les voyageurs imprudents, les attirant loin des sentiers battus. Une fois isolée, elle révèle sa véritable nature monstrueuse. Après s'être accouplée avec sa victime, elle lui dévore la tête et pond ses œufs dans son corps par voie orale. Les anciens disent qu'une fois pondus, les œufs éclosent à l'intérieur du cadavre, les jeunes mantes dévorant leur chemin vers l'extérieur, souvent par la cage thoracique. Les corps retrouvés sont souvent pris pour des victimes d'homicide ordinaire, ce qui permet aux jeunes mantes de se développer en toute tranquillité avant de rejoindre la forêt la plus proche.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Les mantes sylvaines sont des créatures particulièrement intelligentes et dangereuses. Elles utilisent leur capacité de transformation pour se dissimuler parmi les humains, prenant l'apparence d'une femme séduisante pour attirer leurs victimes. Une fois isolée avec sa proie, la mante passe à l'attaque, utilisant ses pattes ravisseuses pour immobiliser et décapiter la victime. Après l'accouplement, elle pond ses œufs directement dans le corps de la victime. Ces œufs éclosent en quelques jours, les larves se nourrissant du corps de l'hôte avant de s'échapper pour retourner à la forêt.

Traquer une mante religieuse sylvaine est extrêmement dangereux. Ces créatures sont maîtresses du camouflage et peuvent rester immobiles pendant des heures, attendant le bon moment pour frapper. Les chasseurs doivent faire preuve d'une vigilance extrême, en particulier dans les zones où des disparitions ont été signalées. Lorsqu'ils enquêtent sur ces disparitions, ils doivent chercher des indices comme des marques de griffes sur les arbres ou des restes de vêtements déchirés.

Pour affronter une mante religieuse sylvaine, il est conseillé de se préparer soigneusement. L'utilisation d'élixirs pour augmenter la résistance et la perception est essentielle. Les bombes et les signes magiques comme Yrden peuvent aider à révéler la créature dans son environnement naturel. Enduire les armes d'huile insectoïde augmente l'efficacité des attaques. La clé du succès réside dans l'isolement de la mante de son environnement naturel et dans l'utilisation de toutes les ressources disponibles pour la vaincre rapidement et efficacement.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Pattes perforantes	18	T	7D6	15	4m	Perforation, Saignement 50%, Immobilisation, poison 25%	2
Morsure	16	P	5D6	10	2m	Perforation amélioré, Saignement 75%	1

Capacité : Camouflage
Bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité (DEX) dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

Capacité : Beauté
Elle peut se métamorphoser en femme séduisante, perdant tous ses attributs monstrueux, sans même dépenser d'action. Tant que la transformation est effective, rien ne permet de la d'une humaine sur le plan physique. Si elle utilise une capacité, elle perd son déguisement magique et retrouve sa forme initiale. Les bombes Poussière de lune annulent cette capacité.

Capacité : Immobilisation
Si un joueur se fait toucher par les pattes perforantes, elle va l'immobiliser grâce aux crochets de ses pattes. Le joueur doit faire un jet d'athlétisme SD 18 pour se défaire pendant son tour. En cas de réussite, il pourra se défaire et faire une action ou un déplacement.

Capacité : Grand Angle
La Mante à des yeux qui voient à 180° ce qui lui permet de couvrir avec ces deux yeux 360° et ne de pas subir de pénalité en cas d'attaque par l'arrière.

Capacité : Bond
La créature n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut, dont la distance en mètres est égale à la valeur de SAUT.

« Vous n'avez pas l'impression qu'on nous suit ? »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Mante Sylvaine	Vert	+10 points de santé	20	Grand yeux

Décoction	Formule	SD	Effet
Mante Sylvaine		19	+5 à la séduction pendant 30mn.

Trophée	+1 Vigilance
---------	--------------