

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	12
Survie (Int)	9
Esquive (Ref)	9
Bagarre (Ref)	9
Mêlée (Ref)	9
Furtivité (Dex)	7
Athlétisme (Dex)	7
Résilience (Cor)	4
Res magie (Vol)	6
Intimidation (Vol)	8

Armure	5
Régénération	2

Résistances	-
Immunités	-

Vulnérabilité	Huile contre les bêtes
---------------	------------------------

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	14

Récompense	200
------------	-----



Butins	Peau de Tigre
	Foie de Tigre
	Suif de Tigre (1d6)



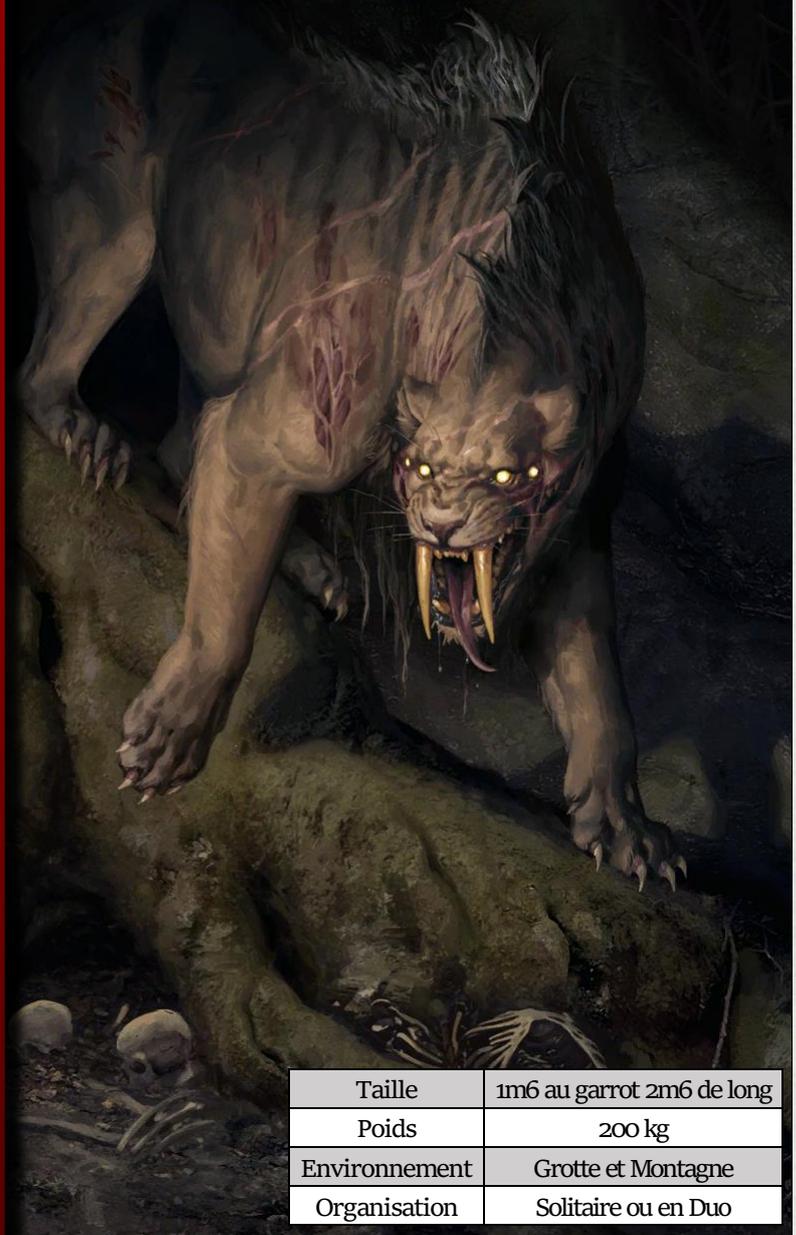
Moyen
Simple

Intelligence
Animal

Sens
Nyctalopie

INT	2
RÉF	5
DEX	7
COR	6
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	6

ÉTOU	6
COU	24
SAUT	4
END	30
ENC	60
RÉC	6
PS	50



Taille	1m6 au garrot 2m6 de long
Poids	200 kg
Environnement	Grotte et Montagne
Organisation	Solitaire ou en Duo

Tigre à dents de sabre

Superstitions populaires (Education SD 8)

Il est dit que dans les forêts les plus sombres, là où la lumière du jour ne pénètre jamais, rôde une bête redoutable : le tigre à dents de sabre. Selon les villageois, cette créature nocturne, plus grande qu'un cheval, se déplace silencieusement à travers les arbres, ses crocs gigantesques brillants sous la lune. Les anciens racontent que croiser son regard est un présage de mort imminente. Les voyageurs solitaires disparaissent souvent sans laisser de trace, et on retrouve parfois des restes déchiétés, preuve du passage de la bête. Pour se protéger, les habitants placent des talismans de fer autour de leurs habitations, croyant que le métal repousse la créature. On murmure aussi que les enfants nés pendant la pleine lune sont épargnés par la bête, ce qui pousse certaines familles à prier pour une naissance nocturne. Ne jamais s'aventurer seul et rester à la lumière du feu sont des conseils souvent répétés, car une chose est certaine : le tigre à dents de sabre n'a pas peur de l'obscurité.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 14)

Le tigre à dents de sabre, bien que souvent considéré comme une simple légende par les ignorants, est une réalité terrifiante pour les sorciers. Ces créatures, souvent confondues avec les félins ordinaires, possèdent des compétences surnaturelles qui les rendent d'autant plus dangereuses. Doté d'un odorat extrêmement développé, ce prédateur peut traquer une proie sur des kilomètres, même dans l'obscurité la plus totale avec ces 4 yeux. Sa capacité de camouflage lui permet de rester invisible aux yeux de ses victimes jusqu'au dernier moment dans son habitat naturel lorsqu'il est immobile. Instinctivement sauvage, ses compétences en vigilance et en survie atteignent des sommets grâce à une intelligence instinctive.

Le tigre à dents de sabre n'a pas besoin d'élan pour bondir sur sa proie, lui permettant d'attaquer rapidement et avec une précision mortelle. Il attaque principalement avec ses griffes acérées et sa puissante morsure, capable de déchiqueter l'armure la plus solide. Bien que ces créatures soient redoutablement résistantes, elles sont vulnérables à l'huile contre les bêtes, une des rares faiblesses que les sorciers peuvent exploiter. Lors de la chasse à cette créature, il est crucial de l'abattre rapidement et efficacement pour éviter qu'elle ne disparaisse à nouveau dans les ombres de la forêt. Utiliser des armes en acier enduites d'huile contre les bêtes est recommandé pour maximiser les chances de succès.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Morsure	12	P	86	10	2M	Perforation amélioré, Saignements 50%	1
Griffes	14	T	4D6	15	2m	Saignements 25%	2

Capacité : Traque Olfactive

Il peut pister une créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce sans subir de pénalité.

Capacité : Charge rapide

Il ne subit aucune pénalité face à une charge et peuvent diviser leur mouvement avant et après une charge, si celle-ci est effectuée en ligne droite. Il inflige 7D6 de dégâts de charge.

Capacité : Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct de l'arachas lui octroie une valeur de 6 en INT

Capacité : Camouflage

Il bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile

Capacité : Bond

Il n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

« Le bien le plus précieux d'une ménagerie royale, jusqu'à ce qu'un commando scoia'tael attaque les lieux, libère la bête et la retourne contre ses maîtres cruels. Depuis ce jour, il a développé un goût prononcé pour la chair humaine. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Tigre à dents de sabre	Rouge	+1 Athlétisme	18	Canines prononcées

Décoction	Formule	SD	Effet
Décoction de Tigre		20	Bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile

Trophée	+1 Furtivité
---------	--------------