

COMPÉTENCES	
Athlétisme (Dex)	9
Vigilance (Int)	5
Duperie (Emp)	10
Esquive (Ref)	6
Résilience (Corp)	8
Mêlée (Ref)	7
Persuasion (Emp)	9
Résistance à la contrainte (Vol)	7
Résistance à la magie (Vol)	8
Incantation (Vol)	9
Furtivité (Dex)	10
Survie (Int)	6

Armure	8
Régénération	0

Résistances	
Aucune	
Immunités	
Aucune	

Vulnérabilité	
Exorcisme	
Besoin d'un corps	
Huile contre les insectoïdes	

Esquive (base)	15
Repositionnement (base)	17
Blocage (base)	16

Récompense	
800 couronnes	

Butins	Type	Kg	Prix
Cinquième essence (1d6)		1	70
Poussière infusée (1d6)		0.5	146
Poussière de spectre (1d6)		0	30



**Moyen
Difficile**

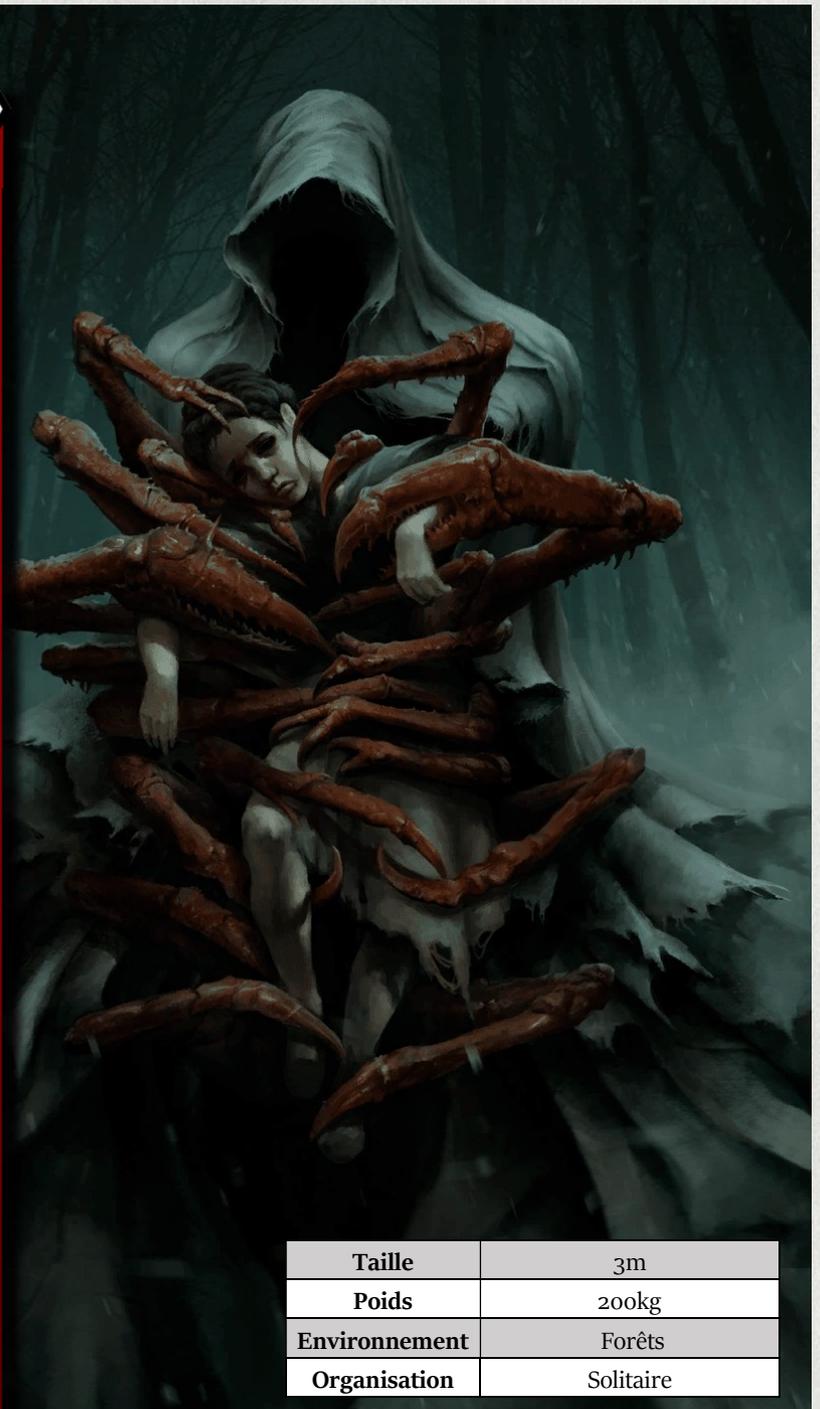
**Intelligence
Humaine**

**Sens
Nyctalopie**

INT	8
RÉF	9
DEX	8
COR	7
VIT	14
EMP	8
TECH	1
VOL	10

ÉTOU	9
COU	42
SAUT	8
END	45
ENC	80
RÉC	9
PS	45

Taille	3m
Poids	200kg
Environnement	Forêts
Organisation	Solitaire



Afflictio

Superstitions populaires (Education SD 12)

Les Afflictios sont probablement l'un des pires monstres que j'ai eu le malheur de voir. Ils possèdent les vagabonds de la forêt en les envoûtant. Après cela, ils utilisent le pouvoir qu'ils obtiennent du corps pour s'emparer de la forêt. Le résultat n'est pas joli -
Rodolf Kazmer

Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Les Afflictios sont des démons spécialisés qui hantent les forêts à la recherche d'un corps à posséder. Ils peuvent posséder humains et non-humains. Ils le font soit en utilisant la magie pour les convaincre, soit en concluant un pacte, Avant la possession, l'Afflictio n'est qu'une voix, un chuchotement dans l'obscurité. Après la possession, il prend la forme d'un énorme humanoïde dans un manteau à l'exception de ces jambes insectoïdes. Ils ne sont pas si difficiles à combattre, mais quand ils ont un corps, ils sont capables de prendre le contrôle de la forêt. Tout commence à être corrompu. Tous les êtres vivants sont contrôlés par l'Afflictio, chaque monstre et chaque plante deviennent corrompus, possédés par un démon inférieur qui a été invoqué par les Afflictio et qui lui sont liées.

Si vous rencontrez un Afflictio, vous devez éviter de combattre les monstres dans la forêt et trouver Afflictio, car si vous le vainquez, tout démon possédant les créatures de la forêt seront expulsés et elles cesseront de vous attaquer. Après quelques jours, la forêt sera de retour à la normale.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Coup de Pince	16	T/P	5D6			Saisie	2
Coup de Griffes	16	T/P	2D6	-	-	Empoisonnement (50%)	4

Possession	Capacité : Contrôle de la forêt	Vulnérabilités : Besoin d'un corps
L'Afflictio peut utiliser La persuasion ou duperie pour convaincre la personne de lui offrir une goutte de son sang. Le possédé ne peut pas défaire la possession ou s'échapper de quelque manière que ce soit sans aide. Il est possible d'offrir le sang de quelqu'un de force mais il doit être présent pour que le sang soit assez frais.	Quand l'Afflictio possède un corps il peut utiliser prendre le contrôle de la forêt. Il invoque une légion de démon mineur pour prendre le contrôle de chaque créature et de chaque plante dans la forêt. La créature ainsi possédée devient aussi intelligente que l'Afflictio	Bien qu'ils soient puissants, l'Afflictio ne peut pas utiliser leurs pouvoirs sous forme spectral et doivent prendre une forme corporelle en possédant un corps pour contrôler la forêt. Sans corps, ils peuvent parler et essayer de posséder les autres par duperie.
		Vulnérabilités : vaincre l'Afflictio
		Vous pouvez vaincre l'Afflictio de deux façons. Vous pouvez créer un exorcisme sans avoir à le tuer et sauver le possédé ou vous pouvez attaquer l'Afflictio et tuer le possédé. Un Exorcisme le bannira dans sa dimension. Tuer le possédé ne le bannira pas et le fera fuir dans la forêt. Le rituel fonctionne sur sa forme physique.

Vulnérabilités : Rituel d'exorcisme / Durée : 7 Tours
Tracer un cercle avec du sel dans la forêt autour d'une des victimes si possibles et y entrer pendant le rituel. Quand la lune est à son zénith, Allumer quatre bucher aux points cardinaux par rapport à la victime et y faire brûler de la sauge et apposer les cendres aux quatre points cardinaux. Dires quelques mots pour le rituel Puis jeter un objet du possédé ainsi qu'un objet d'une des victimes. Jet de rituel SD 14 (Le SD augmente pour chaque point du rituel non respecté.) Pendant le rituel, l'Afflictio et des animaux possédés tentera de vous arrêter, il faudra protéger celui qui pratique le rituel en faisant attention de ne pas blesser l'enfant. Malus -3 pour attaquer de face sans blesser l'enfant.

“ Les forêts de Malleore ont absorbé un déluge de sang elfique en leur temps. Maintenant, ils cachent un ancien démon qui est resté longtemps emprisonné - jusqu'à ce qu'il possède un innocent, à jeter son entrave et pris le contrôle de la forêt. ” - Rodolf Kazmer

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Afflictio	Vert	+2 au seuil de vigueur	18	Membres insectoïdes

Décoction	Formule	SD	Effet
Afflictio	Ether x3, Hydragenum, Fulgur, x2	16	+3 en furtivité