

Menace

Moyen
Complexe

Récompense

650 couronnes

Armure

0

| | |
|-------------|----|
| INT | 1 |
| REF | 6 |
| DEX | 8 |
| COR | 5 |
| VIT | 11 |
| EMP | 1 |
| TECH | 1 |
| VOL | 12 |
| CHA | 0 |

| | |
|-------------|----|
| ETOU | 7 |
| COU | 33 |
| SAUT | 6 |
| END | 35 |
| ENC | 50 |
| REC | 7 |
| PS | 50 |
| VIG | 0 |



| | |
|----------------------|-------------------------------|
| Taille | Environ 1 m |
| Poids | Environ 70 kg |
| Environnement | Forêts, collines |
| Intelligence | Aussi intelligent qu'un chien |
| Organisation | Solitaire |

AMAROK

Superstitions populaires (Education SD 14)

Un amarok est un loup géant dont on dit qu'il traque et terrorise toute personne assez bête pour chasser seule la nuit. Contrairement aux loups qui chassent en meute, il chasse toujours seul. Lorsqu'il trouve sa proie, il court dans ses cauchemars, dévorant peu à peu son âme. L'amarok déteste les chats et les attaque toujours avec rage.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcier (Entraînement de sorcier SD 17)

Contrairement à la plupart des créatures maudites, un amarok n'a jamais été humain au départ. Si un loup est tué sur un lieu de pouvoir particulièrement puissant, il se relèvera parfois sous la forme de cette bête spectrale. Il peut aussi être invoqué en utilisant la magie noire et être chargé de chasser des cibles spécifiques, bien que cela implique le sacrifice de nombreux loups. Si la proie actuelle de l'amarok réussit à passer la nuit entière sur son «lieu de naissance» à la pleine lune, la malédiction est levée et l'amarok deviendra un cadavre de loup.

L'amarok est incroyablement difficile à chasser, il est presque infatigable, il poursuit sa proie jusqu'à la mort. C'est aussi une créature invisible qui ne peut être repérée, avec beaucoup de difficulté, que par sa proie. Comme si cela n'était pas assez difficile, il est également capable de sauter dans l'immatériel pour de courtes périodes, ce qui lui permet de traverser les murs pour suivre sa proie. Les amaroks sont généralement concentrés sur la proie qu'ils ont choisie et ignorent toutes les autres cibles, mais ils se battront s'ils sont acculés, attaquant avec une morsure qui gèle la chair.

Heureusement, sa méthode d'alimentation est incroyablement lente, et il lui faut souvent des jours pour vider complètement sa proie de

sa vitalité, ce qui laisse amplement le temps à un sorcier de tenter de le tuer. Il faut aussi un contact direct pour se nourrir de cette façon, et consommer sa proie oblige l'amarok à devenir brièvement visible. La potion Chat est ici vitale car elle permet de voir le monstre avec facilité et, avec une utilisation suffisante, le signe d'Yrden peut également bannir la créature, retardant sa chasse à une autre nuit. Bien que la lumière du soleil fasse beaucoup de mal à la bête, sachez que cela ne la tuera pas, et ne fera que la bannir pour une autre nuit.

COMPETENCES

| |
|--------------------------|
| Athlétisme +5 |
| Vigilance +5 |
| Bagarre +6 |
| Courage +10 |
| Esquive/Evasion +2 |
| Résilience +10 |
| Intimidation +10 |
| Mêlée +7 |
| Résistance à la magie +7 |
| Incantation +7 |
| Furtivité +7 |

ARMES

| Nom | DEG | Effet | Att/round |
|----------|-------|-------|-----------|
| Morsures | 4d6+1 | Gel | 1 |

Butins

| |
|----------------------------|
| Poussière imprégnée (1d6) |
| Essence de lumière (1d6/2) |
| Peau de loup |

Vulnérabilités

Huile contre les créatures maudites

Faiblesse astrale

En plein jour, l'amarok encaisse 2 dégâts par round. S'il atteint 0 de cette façon, il sera banni.

Chat (potion)

Un amarok est visible pour quiconque ingère une potion Chat, ou lorsqu'il est sous illumination magique.

Bannissement

Si un amarok est pris dans un cercle d'Yrden pendant plus de 3 rounds, ou s'il est banni avec succès 3 fois, il se téléporte instantanément là où il était au dernier coucher du soleil et est assommé jusqu'à minuit.

Capacités

Revirement

Un amarok peut faire un jet d'Envoûtement pour devenir incorporel et annuler une attaque contre lui. S'il réussit, il est immunisé aux attaques physiques jusqu'au prochain tour.

Chasseur sans fin

Les amaroks se consacrent à une seule proie. Ils gagnent +6 en Survie et en Vigilance contre cette cible. Une fois choisie, une proie est permanente jusqu'à ce qu'elle meure ou que l'amarok soit tué.

Invisibilité

Un amarok est naturellement invisible, ce qui lui confère +10 en Furtivité et +5 en attaque. Il devient visible lorsqu'il attaque. Sa proie peut le percevoir dans sa vision périphérique, causant un malus de -3 en Vigilance et un bonus de +3 aux attaques de l'amarok. Yrden peut rendre un amarok visible.

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct de l'amarok lui octroie une valeur de 7 en INT. Il peut également suivre une trace uniquement par l'odeur.

Nyctalopie

Les amaroks ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Phobavore

Les amaroks se nourrissent de la peur de leur proie. Une fois par nuit, ils peuvent effectuer un jet d'Envoûtement en opposition à un jet d'Endurance de la proie pour vider son COR d'un point. Si le COR atteint 0, la proie meurt. Tous les points sont restaurés si l'amarok est tué.