

**Menace**Moyen  
Simple**Récompense**

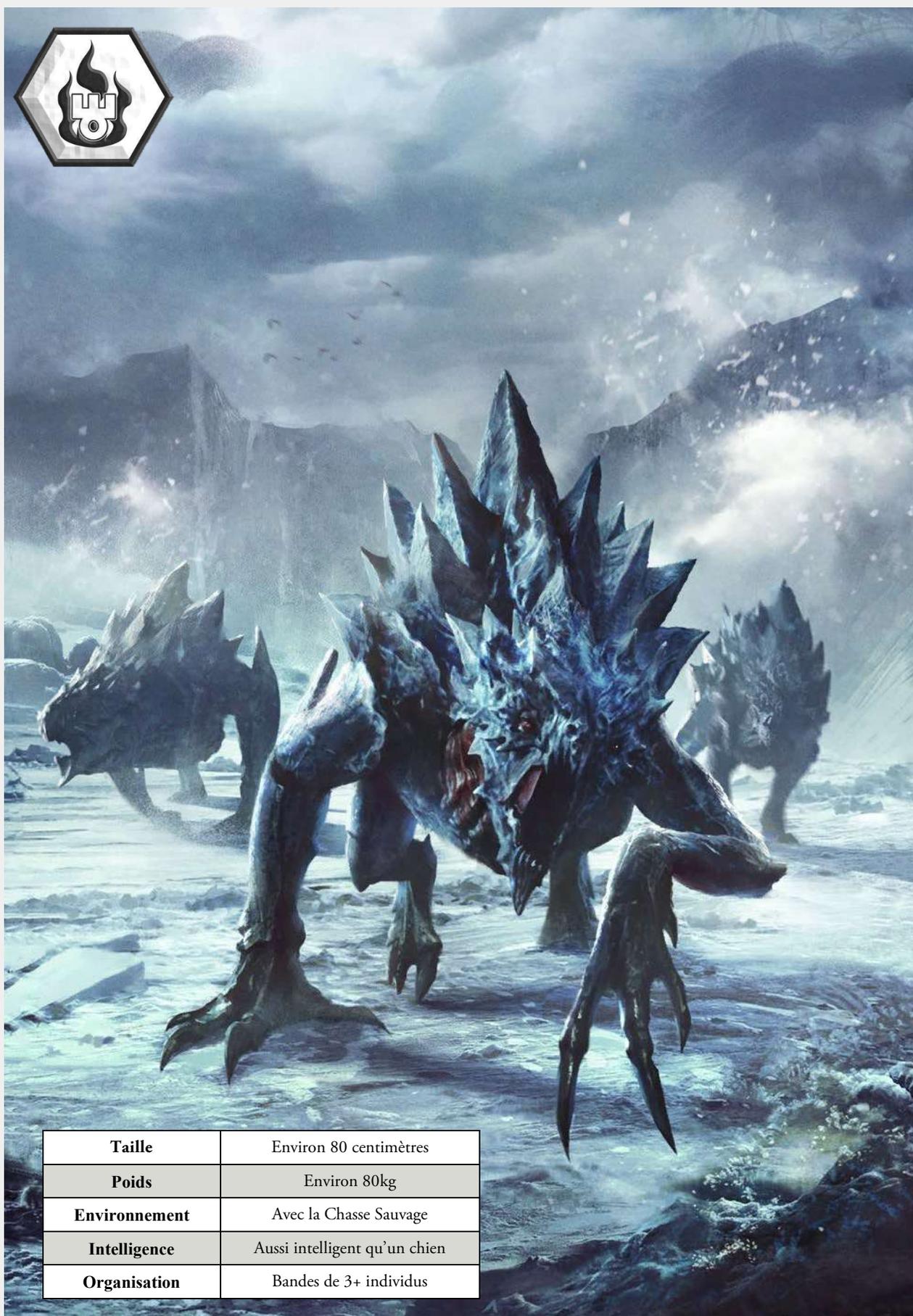
50 couronnes

**Armure**

10

INT	1
RÉF	6
DEX	8
COR	5
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	4
COU	21
SAUT	4
END	20
ENC	50
RÉC	4
PS	20
VIG	0



<b>Taille</b>	Environ 80 centimètres
<b>Poids</b>	Environ 80kg
<b>Environnement</b>	Avec la Chasse Sauvage
<b>Intelligence</b>	Aussi intelligent qu'un chien
<b>Organisation</b>	Bandes de 3+ individus

# MOLOSSE (chasse sauvage)

## SUPERSTITIONS POPULAIRES

### (Éducation SD 16)

*La Chasse Sauvage enlève des gens en les forçant à rejoindre sa course folle dans le ciel. Ses récoltes sont particulièrement riches avant et durant les grandes guerres : ainsi, il y a quelques ans, lors du passage de la Chasse Sauvage, plus d'une vingtaine de personnes disparurent à Novigrad sans laisser la moindre trace. Certains des disparus réussirent à s'échapper de la cavalcade pour retourner dans le monde des vivants. Mais leurs histoires étaient à tel point extraordinaires qu'ils furent toujours considérés comme fous.*

– Rodolf Kazmer

## CONNAISSANCES DE SORCELEUR

### (Formation de sorceleur SD 14)

La Chasse Sauvage est une horde de spectres qui sillonne le ciel pendant l'orage pour annoncer un désastre. L'apparition de la Chasse Sauvage présage la guerre ou le malheur, exactement comme le passage d'une comète. La Chasse Sauvage spectrale vient parfois hanter les cauchemars de ceux qui ont été maudits ou touchés par le destin.

Selon les Nordlings, la Chasse Sauvage est un cortège, ou plutôt une cavalcade de cavaliers squelettes. Ceux-ci parcourent le ciel sur leurs destriers squelettes. Vêtus de lambeaux d'armures rouillées, ils portent des épées émoussées dans leurs fourreaux. Tout comme les comètes, la Chasse Sauvage est un présage de guerre qui ne souffre aucun doute. Tous les quelques temps, le cortège de spectres se met en chasse de victimes, mais jamais sa moisson ne fut aussi abondante que lors de la dernière guerre contre Nilfgaard où, rien qu'en Novigrad, plus de vingt âmes furent portées disparues après son passage.

Né, ou du moins le croient certains experts, du cristal de glace magique, les molosses de la Chasse Sauvage courent aux côtés de leurs maîtres. Ils sont créés pour servir les Dearg Ruadhri ou Cavaliers rouges en Ellylon. Comme des chiens féroces et voraces, ils ne sont capables que d'attaquer sans réfléchir ce qui croise leur chemin. Leurs principales armes sont leurs griffes et leurs dents.

Leurs tactiques de combat consistent à mettre au sol leur adversaire avant de les déchirer en lambeaux. Ces bêtes utilisent également leurs pouvoirs sur le froid pour geler le sol autour d'elles et créer des pointes de glace acérées.

La nature glaciale des molosse signifie également qu'ils peuvent tirer de la force du froid extrême. Il faut donc être particulièrement sur ses gardes lorsqu'on les combat pendant les blizzards ou dans les régions glaciaires. Cependant, les incendier ou les endommager avec des armes chauffées leur inflige beaucoup de douleur et arrête leur processus de guérison. Les légendes elfiques affirment également qu'ils gagnent en force lorsqu'une lune rouge - un héraut connu de l'arrivée de la Chasse - pend dans le ciel.

COMPÉTENCES
Survie +6 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Mêlée +6 (Réf)
Esquive/Évasion +4 (Réf)
Athlétisme +7 (Dex)
Furtivité +4 (Dex)
Résilience +6 (Cor)
Courage +7 (Vol)
Résistance à la magie +4 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	2d6+3	Aucun	2
Morsure	3d6+1	Gel (100%)	1

Butins
Chair pourrie (1d6)
Os de bête (1d6)
Soufre (1d6/2)

Vulnérabilités
<b>Huile contre les élémentaires</b>
<b>Vulnérable au feu</b> Les dégâts de feu sont doublés sur les molosses, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont <b>enflammés</b> .

Capacités
<b>Immunité au gel</b> Les molosses ne subissent aucun dommage du froid et sont immunisés à l'effet <b>gel</b> .
<b>Nature gelée</b> Dans les zones froides ou dans une tempête de neige, un molosse régénère 3 PS par tour. Peut être perturbé en l' <b>incendiant</b> ou en réchauffant l'environnement.
<b>Pointes de glace</b> De temps à autre, en effectuant un tour complet, un molosse invoquera des pointes de glace en cercle autour de lui-même, touchant tout le monde à moins d'1m du molosse, infligeant 3d6 dégâts et <b>gelant</b> .
<b>Sauvage</b> Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des molosses leur octroie une valeur de 7 en INT.
<b>Traque olfactive</b> Un molosse peut pister une créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce sans subir de pénalité.