

**Menace**Facile
Complexe**Récompense**

50 couronnes

Armure

0

INT	3
REF	5
DEX	6
COR	8
VIT	5
EMP	3
TECH	6
VOL	7
CHA	0

ETOU	7
COU	15
SAUT	3
END	35
ENC	70
REC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 150 kg
Environnement	Champs de bataille, cimetières, grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain stupide
Organisation	Solitaire, parfois avec des goules

DEVOREUR

Superstitions populaires (Education SD 14)

Les dévoreurs sont souvent surnommés « sorcières de la nuit », car ils ressemblent à de vieilles femmes repoussantes et sont connus pour leur méchanceté, dignes des sorcières de contes de fées. Ces créatures se nourrissent de chair humaine. Ils mangent volontiers des carcasses, mais ils aiment par-dessus tout la chair fraîche et encore tiède. Les dévoreurs chassent après le crépuscule, ils forment des groupes pour le temps de la chasse que les paysans appellent sabbats. Ils aiment duper leurs victimes et les torturer, mais les histoires de combats de balai nocturnes et de maisons en pain d'épice sont absolument fausses.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 16)

Les dévoreurs sont une espèce de nécrophage exceptionnellement intelligente et proche de la goule la plus commune. Ils semblent même être capables de commander mentalement des meutes de goules et on les trouve souvent à la tête de meutes de chasse. On ne sait toujours pas comment ils atteignent ce niveau de domination. Malgré leur apparence, il n'est toujours pas établi que les dévoreurs soient des femelles de goules ou une race distincte de monstre, certainement car ils n'ont jamais été observés en train de se reproduire.

Les dévoreurs sont plus intelligents que la plupart des autres nécrophages, mais ne partagent pas le dangereux intellect de la sorcière des tombes. Il faut cependant être prudent, car ils sont capables de mener des meutes de goules avec une étonnante habileté et sont prêts à prendre le flanc, à tendre des embuscades ou à construire des pièges rudimentaires pour les imprudents. On sait même qu'ils kidnappent des enfants pour

attirer d'autres humains afin de nourrir leurs meutes. Comme les goules qu'ils dirigent, les dévoreurs sont des chasseurs strictement nocturnes et, bien qu'ils ne soient pas indûment blessés par le feu, ils semblent craindre les flammes nues.

Les dévoreurs montrent une préférence pour la chair vivante et organisent souvent des embuscades complexes afin de capturer des proies vivantes. Ils attaquent rarement leur proie eux-mêmes, préférant ordonner aux goules de la soumettre pour qu'elles puissent l'avalier en entier. Malgré leur taille, ils sont capables d'avalier un homme adulte en déchaussant complètement leur mâchoire et en réorganisant littéralement leurs organes internes pour avalier le repas. Ce processus est toutefois lent et ralentit considérablement la créature. Il faut tout de même faire attention à ne pas se faire attraper par ce monstre. La physiologie plutôt inhabituelle du dévoreur le rend également immunisé contre les poisons classiques, bien que l'huile contre les nécrophages fonctionne.

COMPETENCES

Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +7
Courage +7
Esquive/Evasion +6
Résilience +6
Mêlée +6
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +4
Furtivité +7
Survie +6

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Morsure	6d6	-	1

Vulnérabilités

Huile contre les nécrophages

Capacités

Avaler en entier

Un dévoreur peut utiliser une action pour tenter d'avalier une cible entière. Un adversaire saisi avec succès est automatiquement considéré comme coincé et commence à suffoquer dès le round suivant, il subit également 1 dégât d'ablation sur toutes les amures et armes portées (les objets plus fragiles peuvent également être détruits). L'évasion est possible grâce à un test de Bagarre en opposition à la Bagarre initiale du dévoreur +2. Si un dévoreur subit plus de 10 dégâts d'un seul coup, il vomit immédiatement la proie qu'il a avalée. Les dévoreurs se déplacent à la vitesse de 1/2 lorsqu'ils ont avalé une proie.

Chef de meute

Bien souvent, un dévoreur est à la tête d'une meute de goules. Tant que le dévoreur est en vie, toutes les goules de la bande gagnent +4 en Courage. Le dévoreur est aussi capable de donner mentalement des ordres aux membres de la meute, qui peuvent parfois être complexes.

Nyctalopie

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

Immunité au poison

Les dévoreurs sont immunisés à l'effet poison.

Robuste

Les dévoreurs sont résistants aux tentatives de les assommer. Ils obtiennent un bonus de +3 pour se défendre contre de telles tentatives, et les effets qui en résulteraient sont 25% moins efficaces.

Butins

Moelle de goule (1d6)

Phosphore (1d6/2)

Soufre (1d6/2)