

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	6
Survie (Int)	8
Esquive (Ref)	8
Bagarre (Ref)	7
Mêlée (Ref)	8
Furtivité (Dex)	7
Athlétisme (Dex)	7
Résilience (Cor)	7
Res magie (Vol)	5
Intimidation (Vol)	5

Armure	5
Régénération	0

Résistances	
Tranchant	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Huile contre les hybrides	

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

Récompense	
120 couronnes	

Butins	
Cordes vocales de sirène 📢	
Essence d'eau 🌊	
Cœur de Sirène 🐡	



**Moyen
Simple**

**Intelligence
Humaine**

**Sens
Nyctalopie**

INT	6
RÉF	8
DEX	8
COR	7
VIT	9
EMP	5
TECH	3
VOL	8

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	60
ENC	70
RÉC	8
PS	60

Taille	Environ 5m de long
Poids	180 Kg
Environnement	Mer et zones côtières
Organisation	Groupe de 3 à 6 individus

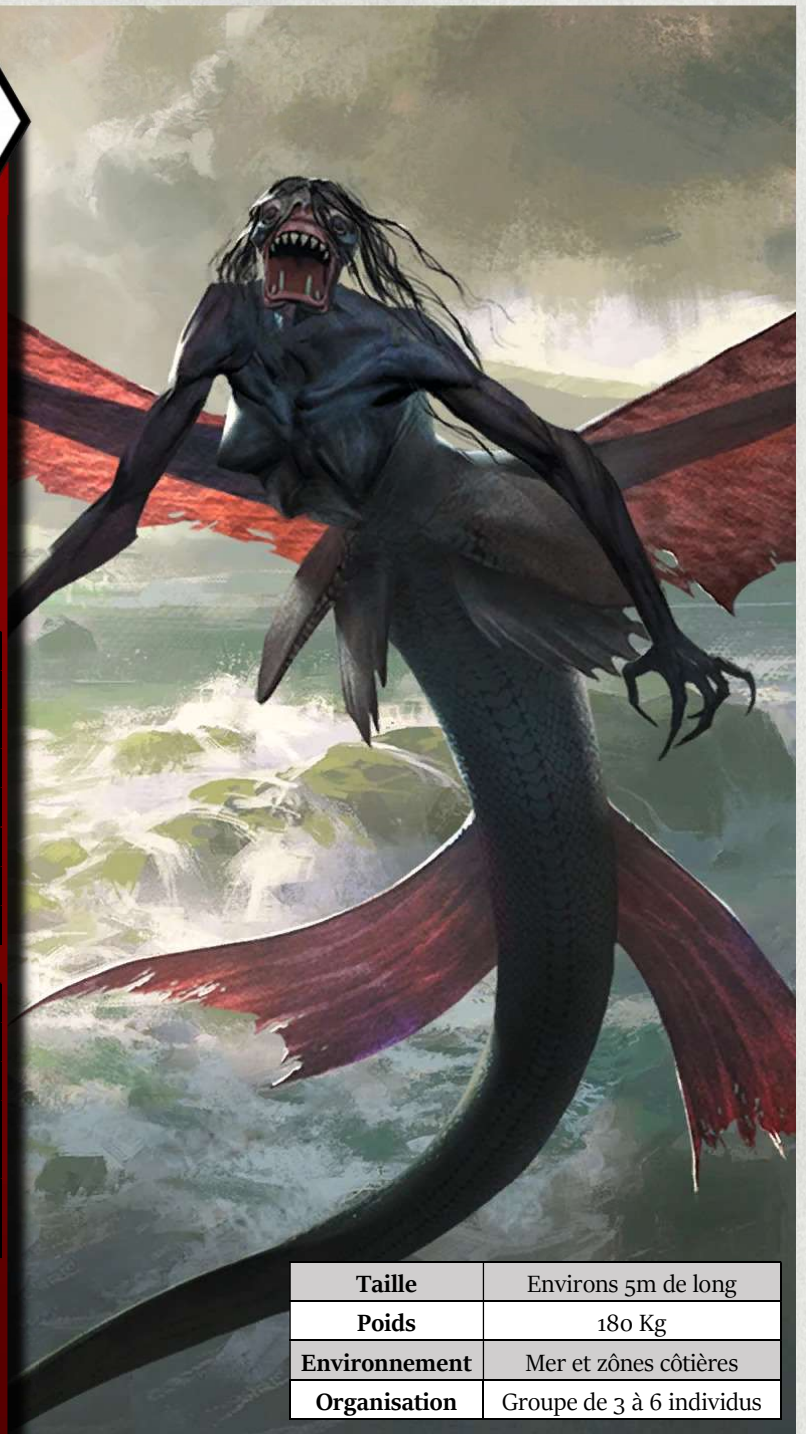
Echidna

Superstitions populaires (Education SD 15)

D'après les légendes, elles attirent les marins vers la mort en les charmant avec leurs chansons... mais il est plus probable que les marins aient été plus attirés par leurs autres charmes.

En mer, si vous entendez une belle femme chanter, faites immédiatement demi-tour. Vous comprenez ? Même si cela implique de retourner directement dans la tempête.

- Arike de Hindarsfjall , conseil donné à son fils avant son premier voyage en solitaire



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Les Ekhidnae sont une race de sirènes plus grande et plus forte que les sirènes classiques. On les différencie de leurs sœurs par la teinte rougeâtre de leurs ailes et nageoires. Elles sont aussi à l'aise dans les airs que sous l'eau. Elles attirent leurs proies en créant une illusion afin de se faire passer pour une sublime mermaid. Leur corde vocale leur permet de produire le plus beau des chants, mais également un hurlement sonore à vous pétrifier sur place. Contrairement à la sirène, leur cuir est épais et résistant aux tranchants des lames. Il faudra bien vous préparer pour les affronter et enduire votre arme d'huile contre les hybrides. Elles attaquent avec leurs griffes et leur queue comme les sirènes, mais ont en plus une morsure redoutable grâce à leur mâchoire beaucoup plus développée que celle de leurs sœurs.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	17	T	5D6	10	2m	+1 Pré	2
Morsure	16	P	6D6	5	2m	Saignement 75%	1
Queue	15	C	8D6	10	4m	-1 Pré, Etourdissement 25%	1

Capacité : Illusion

Une sirène est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle mermaid. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation SD 15.

Capacité : Vol

Une sirène peut voler en guise de mouvement. Pour la faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un test d'Athlétisme SD 16. Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont elle tombe.

Capacité : Hurlement Sonique


Le hurlement sonore est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 m à effectuer un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

Capacité : Amphibies

Les sirènes peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

« Seule la perte d'un amour les ferait pleurer. Dommage qu'elles n'aiment qu'une fois au cours de leur vie... »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Echidna	Bleu	+2 au seuil de Vigueur	18	Ecailles

Décoction	Formule	SD	Effet
D'Echidna		18	+2 Séduction

Trophée	+1 séduction
---------	--------------

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr // Illustration : // Relecture :