

**Menace**Fort  
Simple**Récompense**

950 couronnes

**Armure**

8

INT	1
RÉF	9
DEX	9
COR	9
VIT	8
EMP	1
TECH	1
VOL	7
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	90
RÉC	8
PS	80
VIG	0



<b>Taille</b>	Environ 2 mètres
<b>Poids</b>	Environ 800kg
<b>Environnement</b>	Montagnes et vallées
<b>Intelligence</b>	Aussi intelligent qu'un chien
<b>Organisation</b>	Solitaire ou en couple

# FOËNARD

## SUPERSTITIONS POPULAIRES

### (Éducation SD 14)

*A ma connaissance, les foénards sont une sous-espèce de dragons. Parfois, ils volent des moutons d'honnête fermiers, mais à part cela, les foénards nous ignorent la plupart du temps. À peu près sûr qu'ils n'attaquent que des proies faciles comme des cavaliers solitaires dans le noir. Hé, tu n'as pas besoin d'être aussi brillant que moi pour conclure que les foénards ont des pointes massives sur leur queue qu'ils utiliseront pour te couper en deux. Une fois j'ai entendu un abatteur les appeler queues de couperet et je pense qu'il n'y a plus rien à ajouter.*

– Rodolf Kazmer

## CONNAISSANCES DE SORCELEUR

### (Formation de sorceleur SD 12)

Tout comme le renard, dont son nom est dérivé, le foénard est immédiatement reconnaissable à sa queue. Celle-ci n'est cependant pas rousse et touffue, mais garnie d'excroissances osseuses et parfaitement capable de détruire d'un seul coup un bouclier en chêne et la main de son porteur. Le foénard ou diploure géant est un prédateur diurne qui chasse seul, ou plus rarement en couple. Il n'hésite pas à s'en prendre au gros gibier, bétail inclus, et va parfois jusqu'à attaquer des hommes.

Comme tous les draconides, sa taille et son poids ne l'empêchent pas de voler, ni de prendre de la hauteur en combat pour mieux dominer son adversaire. Au sol, il perd en mobilité mais reste néanmoins dangereux et sa queue pointue devient alors son arme principale.

COMPÉTENCES
Survie +9 (Int)
Vigilance +8 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Esquive/Évasion +7 (Réf)
Athlétisme +6 (Dex)
Furtivité +4 (Dex)
Résilience +7 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Résistance à la magie +7 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Morsure	6d6	Aucun	2
Serres	6d6+3	Stupéfaction, Au sol	1
Queue fourchue	8d6	Ablation, Poison (50%)	1

Butins
Écailles de draconide (1d10)
Extrait de venin (1d10)
Œil de foénard (2)
Œuf de foénard (1d6/2)

### Vulnérabilités

Huile contre les draconides

### Capacités

#### Résistances

Un foénard ne subit que la moitié des dégâts infligés par les **empoisonnements**, ainsi que par les attaques **tranchantes** et **perforantes**.

#### Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la **Vigilance** et à la **Survie**, l'instinct des foénards leur octroie une valeur de 7 en INT.

#### Vol

Un foénard peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'il tombe, il doit réaliser un test d'**Athlétisme** SD 16. S'il échoue, il subit des dégâts de chute en fonction du nombre de mètres dont il tombe.