

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	7
Survie ( Int )	8
Esquive ( Ref )	5
Bagarre ( Ref )	10
Mêlée ( Ref )	10
Furtivité ( Dex )	8
Athlétisme ( Dex )	2
Résilience ( Cor )	9
Res magie ( Vol )	6
Intimidation ( Vol )	8

Armure	15
Régénération	-

<b>Résistances</b>
Tranchant, perforant, contondant
<b>Immunités</b>
Poison, Maladie

<b>Vulnérabilité</b>
Huile contre les insectoïde, feu

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	16
Blocage (base)	20

<b>Récompense</b>
1200 couronnes



<b>Butins</b>
Sang de Forspeth 1d6
Langue de Forspeth
Dents de Forspeth 1d10
Rune Aléatoire



**Fort  
Moyen**

**Intelligence  
Sauvage**

**Sens  
Traque  
Olfactive,**

INT	1
RÉF	9
DEX	4
COR	15
VIT	4
EMP	1
TECH	1
VOL	6

ÉTOU	10
COU	6
SAUT	0
END	50
ENC	140
RÉC	10
PS	110

<b>Taille</b>	8m de long
<b>Poids</b>	800 kg
<b>Environnement</b>	Marais et Marécages
<b>Organisation</b>	Avec quelques petits nécrophages ou ogoïdes

## Forspeth, le monstre des marais

### Superstitions populaires (Education SD 18)

Quand une ville à les moyens d'avoir un Zeugle dans ses égouts pour se débarrasser de leur détrit. Quand ce n'est pas le cas mais qu'il y a des marais proches de la ville ou village, le marais sert de poubelle. Ça à tendances à ramener les créatures les plus répugnantes qui soit. Il est conseiller de vider ses déchets à heures fixes afin qu'elle ne soit pas tentée d'aller plus loin.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle

## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 20)

Forspeth est une créature les plus répugnantes du continent. Elle rivaliserait en odeur nauséabonde avec un Zeugle. Si cette odeur pestilentielle est insupportable pour les nez les plus fin, elle à au moins le mérite d'annoncer son arrivé. Cependant, malgré son intelligence restreinte, elle à vite compris que l'odeur fétide du tas de déchet qui l'a nourri lui permet aussi de s'y camoufler. Ne vous laisser pas surprendre si vous tenter de la débusquer dans sa décharge.

Cette créature est très longue, 8m de long pour 3 à 4 mètres de haut grâce à ces puissances pattes pourvu de griffes qui empaleraient un cheval sans le moindre problème. Sa mâchoire ornée de dents acéré est un nid à microbes en tout genre qui vous rendra malade à la première morsure. Le dessous de son corps est recouvert de petites tentacules qui lui permet de ressentir son environnement et de se déplacer afin de compenser sa très mauvaise vue. Elle est capable de projeter une bile caustique qui lui sert habituellement à dissoudre sa nourriture dans son estomac qui viendrait à liquéfier même du métal. De monstres peuvent vivre proche d'elle afin de profiter de ce qu'elle laisse derrière elle.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Morsure	14	P	12D6	10	-	Perforation, Poison 100%	1
Griffes	17	T/P	8D6	20	-	Perforation, Saignement 50%	2
Queue	16	C	10D6	20	-	Force écrasante	1

### Capacité : Odeur nauséabonde

Forspeth sent tellement mauvais que toute personne se trouvant dans un rayon de 20 m doit effectuer un test de Résilience SD 16, ou souffrir de nausées.

### Capacité : Amphibien

La créature peut rester sous l'eau indéfiniment. Elle ne peut être noyée. Elle ne subit pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### Capacité : Traque olfactive

La créature peut pister une autre créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce, sans subir de pénalité.

### Capacité : Bile Caustique

Forspeth peut effectuer un jet jusqu'à 8m avec une base de 13 contre une cible pour l'asperger d'une bile caustique.

Si la cible est touchée, elle est empoisonnée, subit 3d6 de dégâts sur une zone aléatoire de son corps et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1d10 d'Ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet qui lui a servi à bloquer subit 1d10 d'Ablation.

Il est impossible de parer cette attaque, même quand la cible est un Sorcier possédant la capacité Déviation de flèches

### Capacité : Camouflage

Bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité (DEX) dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

### Capacité : Hurlement sonore

Si elle reçoit un coup critique, elle poussera sans action un hurlement qui force tous les personnages présents dans un rayon de 10 mètres d'effectuer un jet contre l'Étourdissement avec un malus de -1.

« Son cri est aussi déroutant que son odeur ! »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Forspeth	Vert	+1 COR	22	Bave acide

Décoction	Formule	SD	Effet
Forspeth		18	+5 Furtivité dans les marais.

Trophée | Aucun malus de terrain dans les marais