

**Menace**

Moyen
Complexe

Récompense

100 couronnes

Armure

Tête : 30
Torse : 30
Jambes : 30

INT	6
RÉF	8
DEX	6
COR	8
VIT	6
EMP	4
TECH	3
VOL	6
CHA	0

ÉTOU	7
COU	18
SAUT	3
END	35
ENC	80
RÉC	7
PS	35
VIG	0



Taille	Taille Aen Elle
Poids	Poids Aen Elle
Environnement	Avec la Chasse Sauvage
Intelligence	Humaine
Organisation	Bandes de 3+ individus, souvent accompagné de molosses

GUERRIER (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.

Les guerriers de la chasse sauvage sont la colonne vertébrale de la chasse sauvage. Ce sont eux qui enlèvent les esclaves de notre monde sous leurs formes spectrales la plupart du temps en utilisant la magie des sorciers d'Aen Elle.

L'armure épaisse et durable du guerrier laisse rarement passer les coups et est particulièrement résistante aux armes blanches comme les épées et les haches. Si vous ne pouvez pas détruire l'armure ou y trouver des points faibles, votre combat ne durera pas longtemps.

En plus de cela, certains guerriers porteront des boucliers au combat et les utiliseront pour protéger leurs camarades. Éliminer ces guerriers doit être la priorité pour permettre des attaques à distance de sécurité. Les chevaux sont probablement le trait le plus connu de la chasse sauvage. Certains guerriers, appelés cavaliers, se lancent dans la bataille sur des chevaux de guerre rapides et bien protégés, leur donnant la vitesse qui leur fait normalement défaut.

Pour vaincre ces guerriers, un combattant ne doit jamais oublier d'appliquer le venin de pendu sur sa lame et essayer de tuer un soldat après l'autre. Certaines bombes resteront également à portée de main.

COMPÉTENCES
Survie +5 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Escrime +6 (Réf)
Esquive/Évasion +4 (Réf)
Lames courtes +5 (Réf)
Arbalète +4 (Dex)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +3 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Courage +7 (Vol)
Résistance à la contrainte +5 (Vol)
Résistance à la magie +4 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Épée de la Chasse Sauvage	5d6	+2 Fia, Gel (50%)	1
Hache de la Chasse Sauvage	5d6+2	+1 Fia, Gel (50%) Saignement (25%)	1
Masse de la Chasse Sauvage	6d6	+1 Fia, Gel (50%), -2 ETOU	1

Butins
Armure de la Chasse Sauvage
Son arme
Son bouclier (si utilisé)
Objet commun (1d6/2)

Vulnérabilités

Venin du pendu

Capacités

Bouclier

Certains guerriers portent des boucliers. Bien que les porteurs de boucliers soient rares, les guerriers feront bon usage des boucliers en essayant de bloquer les attaques et en particulier les projectiles visant leurs camarades.

Cavalier

Certains guerriers possèdent un cheval de guerre fidèle. Ces soi-disant cavaliers ont un bonus +5 supplémentaire pour les jets de contrôle avec leurs montures.

Immunité au gel

Les guerriers ne subissent aucun dommage du froid sont immunisés à l'effet gel.

Résistances

Un guerrier ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques tranchantes.