

**Menace**

Facile
Simple

Récompense

30 couronnes

Armure

10

INT	1
REF	7
DEX	7
COR	8
VIT	8
EMP	1
TECH	5
VOL	3
CHA	0

ETOU	5
COU	24
SAUT	4
END	25
ENC	80
REC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 90 kg
Environnement	Mers, rivages, rivières et lacs profonds
Intelligence	Aussi intelligent qu'un poisson
Organisation	Solitaire, parfois par 2 ou 3

NAUCORE

Superstitions populaires (Education SD 14)

Un naucore est un étrange exemple de crustacé capable de marcher sur deux pattes, comme un humain. C'est une bête inoffensive, mais elle est assez venimeuse et doit donc être évitée. Les marins diront souvent que le fait d'en apercevoir porte bonheur, même si je pense que cela pourrait bien être pour sa viande plus que pour tout effet surnaturel que la bête pourrait avoir.
- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 14)

Le naucore est un insectoïde amphibie que l'on trouve couramment le long des rivages profonds ou des grands lac et rivières. Il n'est pas naturellement agressif mais peut devenir incroyablement territorial en vieillissant. Ces créatures peuvent être des nageurs rapides sous l'eau mais souffrent d'une dextérité limitée lorsqu'elles se trouvent sur la terre ferme.

Lorsqu'on chasse le naucore, il faut être conscient de son étrange capacité à modifier sa pigmentation. Combinée à sa coquille recourbée, le monstre s'en sert pour se camoufler dans des récifs naturels ou des gros rochers et il tendra volontiers des embuscades à des proies proches s'il a faim. S'il est coincé, un naucore est capable d'éjecter la boue translucide qui abrite ses larves et ses œufs, ce qui désoriente sa proie en cas de contact avec la peau.

COMPETENCES
Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +7
Courage +8
Esquive/Évasion +6
Résilience +6
Mêlée +6
Résistance à la magie +3
Résistance à la contrainte +3
Furtivité +7
Survie +7

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	3d6	Saignement (25%)	1

Butins
Essence d'eau (1d6/2)
Viande crue (1d6)
Perle

Vulnérabilités

Huile contre les insectoïdes

Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de DEX et VIT d'un naucore sont divisées par 2.

Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les naucores, ce qui inclut les dégâts subis quand ils sont enflammés.

Capacités

Amphibien

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

Nyctalopie

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

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du naucore lui octroie une valeur de 7 en INT.

Ejection de larves

Le naucore peut larguer ses larves juvéniles sur une cible située à moins de 5 m. Si une cible échoue à son jet de Physique, elle doit effectuer un test d'Endurance SD 16 ou souffrir d'une intoxication car la boue chimique dans laquelle les larves sont logées est absorbée par sa peau. Cela coûte 7 END au naucore.

Camouflage naturel

A condition qu'ils restent immobiles, les naucores peuvent modifier leur pigmentation pour obtenir un bonus de +4 aux jets de Furtivité.

Résistances

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