

**Menace**

Moyen  
Difficile

**Récompense**

150 couronnes

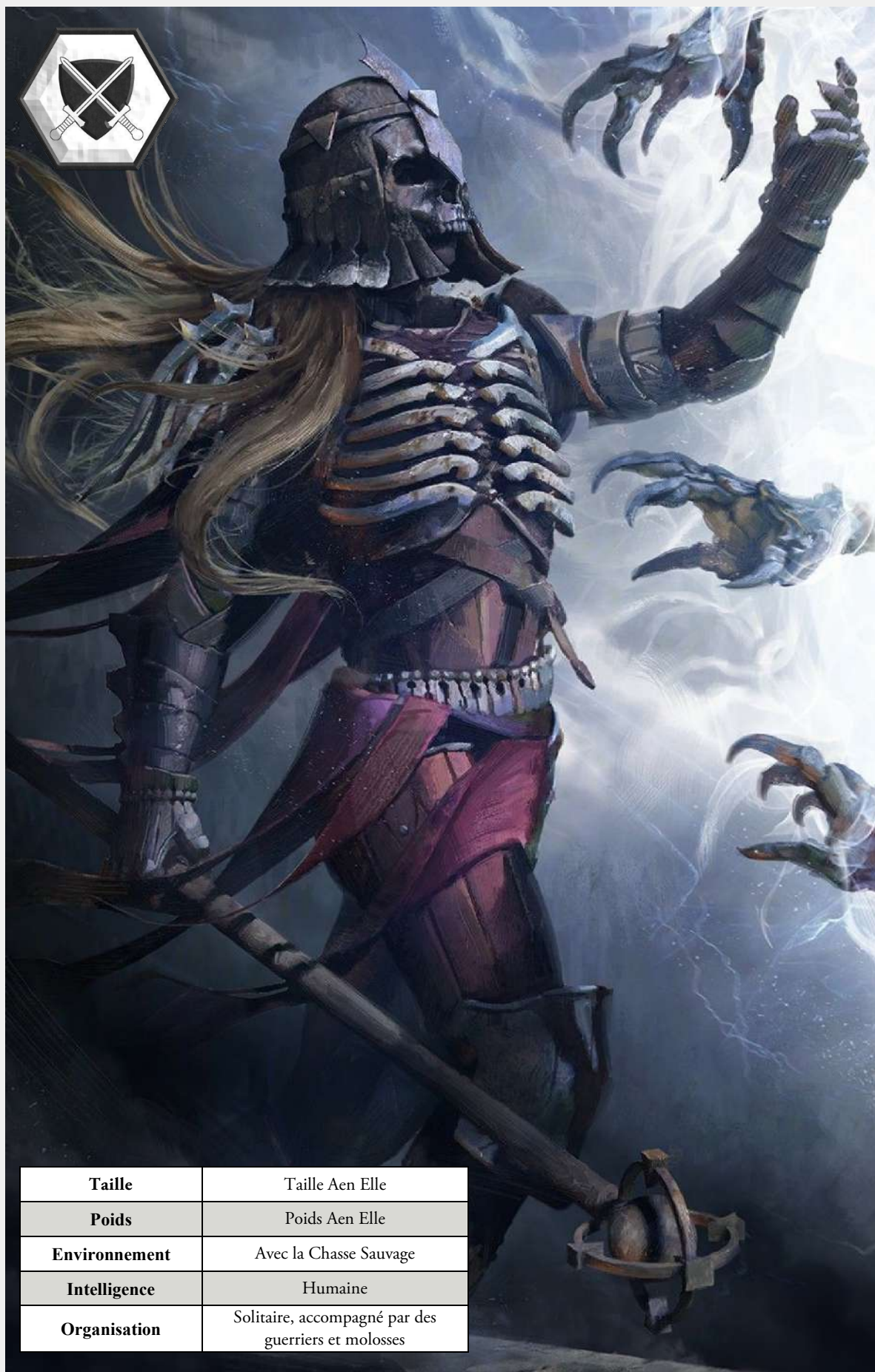
**Armure**

Tête : 18  
Torse : 18  
Jambes : 18

INT	7
RÉF	8
DEX	6
COR	5
VIT	6
EMP	5
TECH	5
VOL	9
CHA	0

ÉTOU	7
COU	18
SAUT	3
END	35
ENC	50
RÉC	7
PS	35
VIG	20

<b>Taille</b>	Taille Aen Elle
<b>Poids</b>	Poids Aen Elle
<b>Environnement</b>	Avec la Chasse Sauvage
<b>Intelligence</b>	Humaine
<b>Organisation</b>	Solitaire, accompagné par des guerriers et molosses



# NAVIGATRICE (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 navigatrices de la chasse sauvage sont de puissantes mages Aen Elle qui ont la capacité de manipuler le temps et l'espace afin d'ouvrir des portails entre différents mondes. Cependant, leurs capacités à voyager dans des mondes différents sont sévèrement limitées car les navigatrices ne peuvent ouvrir des portails que pour un groupe relativement restreint de cavaliers et ne peuvent donc sécuriser qu'un nombre limité d'esclaves.

Leur capacité permet également aux navigatrices d'ouvrir de petits portails pendant le combat pour transférer des molosses de la chasse sauvage et les aider au combat. Ces portails doivent être fermés à l'aide du signe Yrden ou d'une bombe au dimeritium pour éviter d'être facilement dépassés en nombre.

Outre leur capacité à ouvrir des portails, les navigatrices sont douées pour certains des sorts de glace les plus puissants et peuvent tuer des groupes entiers d'ennemis si nécessaire. Lorsque vous combattez une navigatrice, vous devez vous assurer de garder du dimeritium à proximité.

COMPÉTENCES
Survie +5 (Int)
Vigilance +7 (Int)
Bâton/Lance +7 (Réf)
Bagarre +5 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Athlétisme +5 (Dex)
Furtivité +4 (Dex)
Physique +5 (Cor)
Résilience +6 (Cor)
Courage +6 (Vol)
Incantation +8 (Vol)
Résistance à la contrainte +8 (Vol)
Résistance à la magie +8 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Bâton de navigatrice	3d6	Allonge, Focus (2), Focus supérieur, +1 Fia, Gel (50%)	2

Butins
Armure de navigatrice
Bâton de navigatrice
Objets communs (1d6)
Potentiellement un schéma de la chasse sauvage

Vulnérabilités
<b>Venin du pendu</b>
<b>Dimeritium</b> Dès qu'il est en contact avec du dimeritium, la Vigueur de la navigatrice tombe à 0 et elle succombe aux effets du dimeritium décrits sur le tableau page 167.

Capacités
<b>Immunité au gel</b> Les navigatrices ne subissent aucun dommage du froid sont immunisés à l'effet gel.
<b>Invoquer des molosses</b> En tant qu'action, une navigatrice peut créer un petit portail. Après 3 tours, un molosse de la chasse sauvage apparaît et le portail se ferme. Le portail peut être fermé au préalable en utilisant le signe Yrden ou une bombe en dimeritium.
<b>Portail</b> Les navigatrices sont capables de créer des portails avec une relative facilité. En effectuant 3 tours complets, une navigatrice peut créer un portail qui fonctionne exactement de la même manière que le sort <b>Portail</b> mais n'utilise aucune endurance.

Sort
Un navigateur est capable d'utiliser les sorts: <i>Dissipation</i> <i>Invocation de bâton</i> <i>Aire de glace</i> <i>Grêle de Cary</i> <i>Vague du Naglfar</i> <i>Tryferi Gaeaf</i>
<b>Téléportation</b> Une navigatrice peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 15m sans coût. Elles peuvent également se téléporter en tant qu'action défensive en utilisant l' <b>incantation</b> .