

COMPÉTENCES	
Vigilance (Int)	8
Survie (Int)	8
Esquive (Ref)	7
Bagarre (Ref)	8
Mêlée (Ref)	7
Furtivité (Dex)	8
Athlétisme (Dex)	7
Résilience (Cor)	6
Res magie (Vol)	4
Res Contrainte (Vol)	9

Armure	5(8)
Régénération	0

Résistances	
-	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Huile contre les ogroïdes	

Esquive (base)	14
Repositionnement (base)	16
Blocage (base)	15

Récompense	
50 couronnes	

Butins	
Cœur de nekker	
Dent de nekker (1d6)	
Griffe de nekker (1d8)	



**Moyen
Simple**

Intelligence
Humaine
simplet

Sens
Nyctalopie

INT	3
RÉF	7
DEX	9
COR	5
VIT	7
EMP	2
TECH	2
VOL	5

ÉTOU	4
COU	21
SAUT	4
END	20
ENC	50
RÉC	4
PS	35

Taille	1,7m
Poids	60 kg
Environnement	Plaines et forêts
Organisation	Avec une bande de 3 à 9 Nekker

Nekker Foucasse

Superstitions populaires (Education SD 14)

Il existe des Nekkers rares, plus grands, plus forts et particulièrement dangereux : les Nekker focassas. Si vous en voyez un, fuyez !

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle



Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 16)

Il existe beaucoup de types de Nekkers en plus de l'ordinaire : le guerrier, des marais, royal, shaman, carnage, briseur d'os, ... Mais le pire de tous reste le Foucasse. Il est plus fort qu'un simple Nekker ou bien même qu'un bandit de grand chemin. Il est souvent accompagné de Nekkers plus faibles qu'il domine et en serra le chef de meute. Une plaque d'os avec des piques qui transpercent sa peau vient protéger son dos qui sera plus résistant.

Le problème avec le Nekker Foucasse c'est qu'il devient plus dangereux une fois blessé. Il rentre dans une fureur incontrôlable dans laquelle il combatta jusqu'à la mort s'il le faut. Contrairement au simple Nekker, il à la tête dure coiffée de cornes et de piques qu'il utilise pour charger comme un bélier.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffes	15	T	3d6	10	-	-	2
Morsure	15	P	4D6	10	-	-	1

Capacité : Bond

La créature n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut, dont la distance en mètres est égale à la valeur de SAUT

Capacité : Charge

Si la créature se trouve à plus de 10 mètres de sa cible, elle peut effectuer un jet d'athlétisme avec un malus de 2 pour une action de charge pour charger en ligne droite et infligeant 8d6 dégâts et projetant la cible à 8 mètres.

Capacité : Chef de meute

Bien souvent, un chef peut se trouver à la tête d'une meute de créatures. Tant que celui-ci est en vie, toutes les créatures de la meute gagnent un bonus de +4 en Courage. Le chef de meute est aussi capable de donner des ordres simples au reste de la meute comme « va ici », « attaque par-derrière » ou « attends ».

Capacité : Fureur


Lorsque la créature a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par round, une attaque par round et regagne 3 PS par tour.

Capacité : Dos renforcé

Le Nekker Foucasse à une armure de 8 sur le dos grâce à une plaque d'os sous la peau remplis de piques. Frapper dans son dos sans arme inflige 2D6 de blessures avec le membre utilisé.

« Qu'est ce qui est pire qu'un Nekker Foucasse ? Un Nekker Foucasse en fureur ! »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Foucasse	Rouge	+2 aux dégâts de mêlée	18	Teint laiteux

Décoction	Formule	SD	Effet
Foucasse		16	Votre monture ne panique jamais et vous gagnez un bonus de +4 à tous vos jets d'Athlétisme et d'Équitation.

Trophée

Les personnes que vous agrippez ont un malus de -2 sur leur tentative d'échapper à votre agrippement.

Crée par Almut pour the-witcher-jdr.fr // Relecture : Ilysendar