

**Menace**Moyen  
Difficile**Récompense**

550 couronnes

**Armure**

0

<b>INT</b>	5
<b>REF</b>	8
<b>DEX</b>	7
<b>COR</b>	7
<b>VIT</b>	9
<b>EMP</b>	7
<b>TECH</b>	1
<b>VOL</b>	6
<b>CHA</b>	0

<b>ETOU</b>	6
<b>COU</b>	27
<b>SAUT</b>	5
<b>END</b>	30
<b>ENC</b>	70
<b>REC</b>	7
<b>PS</b>	30
<b>VIG</b>	0



<b>Taille</b>	Taille humaine normale
<b>Poids</b>	Poids humain normal
<b>Environnement</b>	Mers
<b>Intelligence</b>	Aussi intelligent qu'un humain
<b>Organisation</b>	Solitaire, parfois en groupes de 2 ou 3

# NEREIDE

## Superstitions populaires (Education SD 10)

On dit que les sirènes sont dirigées par une bête bien plus intelligente sous les vagues : la néréide. Cette créature commande à ses serviteurs d'attaquer les marins sur leurs navires ou d'utiliser leur chant maudit pour attirer les imprudents sur les récifs et les rochers afin de consommer leurs victimes vivantes.

- Rodolf Kazmer

## Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 15)

Les néréides sont une espèce de nymphe d'eau. Contrairement aux naïades, les néréides ne se trouvent que dans les eaux profondes, s'aventurant parfois à la surface pour des raisons inconnues. Les néréides sont capables de communiquer entre elles sur de grandes distances en «chantant» dans un obscur dialecte de la Langue Ancienne à travers l'eau. Comme les sirènes, les néréides ont aussi la capacité de créer une illusion, ce qui les fait apparaître comme de belles femmes.

Les néréides sont une espèce agressive et défendent farouchement ce qu'elles considèrent comme leur territoire. Malheureusement, elles semblent utiliser les épaves comme une sorte d'habitation, ce qui entraîne de fréquents conflits avec les chasseurs de trésors. Sous les vagues, les néréides peuvent représenter une menace importante ; elles préfèrent s'attaquer à leurs ennemis avec leur myriade de tentacules (une caractéristique inquiétante qui n'est visible que sous la surface). Elles peuvent également faire appel à un bongare de 15 pieds de long comme gardien. Ce monstre est particulièrement mortel dans l'eau ; il possède des crocs venimeux et une queue en forme de fouet et doit être évité autant que possible.

Les néréides elles-mêmes et leurs compagnons bongares sont vulnérables aux flammes du signe d'Igni, à condition de pouvoir les attaquer au-dessus de la surface. Le bongare est également incapable de respirer à l'air libre, et la néréide devient très instable lorsqu'elle est à terre.

COMPETENCES
Athlétisme +7
Vigilance +6
Bagarre +8
Courage +4
Esquive/Evasion +7
Résilience +6
Mêlée +7
Résistance à la magie +5
Furtivité +5
Survie +8

COMPETENCES DES CETUS
Athlétisme +6
Vigilance +5
Bagarre +6
Esquive/Evasion +5
Mêlée +8

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6	Saignement (25%)	2
Fouet (bongare)	3d6	ETOU (-2)	1
Morsure (bongare)	5d6	Saignement (50%), Poison (50%)	1

Butins
Essence d'eau (1d6)
Objets communs (1d6/2)
Objets étranges (1d6/2)

Bongare			
INT	1	ETOU	7
REF	7	COU	18
DEX	6	SAUT	3
COR	8	END	35
VIT	6	ENC	80
EMP	2	REC	7
TECH	1	PS	35
VOL	6	VIG	0

## Vulnérabilités

### Huile contre les reliques

### Mouvement entravé

Sur terre, les valeurs de REF et VIT d'une néréide sont divisées par 2.

### Vulnérable au feu

Les dégâts de feu sont doublés sur les néréides, ce qui inclut les dégâts subis quand elles sont enflammées.

## Capacités

### Amphibien

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

### Nyctalopie

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

### Chant des profondeurs

Les néréides communiquent en chantant un étrange dialecte de la Langue Ancienne. Elles en sont capables aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Sous l'eau, elles peuvent communiquer entre elles sur des dizaines de kilomètres.

### Appel

Les néréides peuvent passer un tour à chanter une invocation, pour appeler un bongare (serpent de mer). Le bongare est l'allié de la néréide et peut être dirigé par elle. Il met quelques minutes à arriver (à la discrétion du MJ).

### Illusion

Une néréide est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation SD 15.

### Tentacules

Lorsqu'elle est clouée au sol, la néréide peut utiliser ses tentacules pour écraser sa victime. Cela cause 2d6 dégâts (en ignorant l'armure) en plus de l'étouffement (pendant le même round). Les tentacules d'une néréide lui confèrent également un bonus de +3 pour saisir et clouer au sol.