

COMPÉTENCES	
Vigilance ( Int )	10
Survie ( Int )	6
Esquive ( Ref )	5
Bagarre ( Ref )	8
Mêlée ( Ref )	9
Furtivité ( Dex )	1
Athlétisme ( Dex )	5
Résilience ( Cor )	7
Res magie ( Vol )	10
Intimidation ( Vol )	7

Armure	15
Régénération	0

Résistances	
Tranchant, Perforant	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Huile contre les bêtes	

Esquive (base)	18
Repositionnement (base)	15
Blocage (base)	22

Récompense	
1500 couronnes	



Butins	
Cinquième essence (1d10)	
Cuir durci (2D6)	
Rune Aléatoire	



**Fort  
Complexe**

**Intelligence  
Sauvage**

**Sens  
Nyctalopie**

INT	1
RÉF	13
DEX	10
COR	15
VIT	7
EMP	1
TECH	1
VOL	9

ÉTOU	10
COU	21
SAUT	4
END	55
ENC	150
RÉC	11
PS	120

Taille	4m au garrot
Poids	2000 kg
Environnement	Montagne
Organisation	Solitaire

## Ours Sinistre

### Superstitions populaires (Education SD 16)

Vivant principalement dans les régions montagneuses de Skellige, il est une créature imposante. Comme la plupart des créatures qui peuplent cette zone froide de l'île, c'est un mammifère. Mais ce mammifère se trouve au sommet, ou tout proche, de la chaîne alimentaire de cette région. Beaucoup sur l'île ont commencé à l'appeler Ours Sinistre, un nom qui convient à la fois à son ampleur et à sa nature territoriale. L'ours sinistre ignore la plupart des créatures non-hostiles tout en vaquant à sa routine quotidienne de recherche de viande. Ceci est valable jusqu'à ce que des intrus pénètrent dans son territoire, auquel cas il attaquera violemment. Le plus souvent, il est plus intelligent de prendre la fuite face à un ours sinistre.

Comment éviter une mort monstrueuse - Jan d'Ehle



## Étude comportementale (Connaissance des monstres SD 22 )

Affronter un Ours Sinistre n'est pas une mince affaire. Il faudra déjà le trouver dans les montagnes de Skellige. Son incroyable odorat lui servira à vous repérer de loin et lui permettra d'invoquer une brume épaisse afin de se camoufler. Il n'hésitera pas à charger de son apparence massive sur tout intrus se trouvant sur son territoire et lui donner des coups puissants avec sa force écrasante. Une puissante mâchoire vient compléter le tableau.

Son armure naturelle est constituée en outre de sa peau dure comme du cuir durci ainsi que de toutes les tentatives qui furent faites pour abattre la bête (flèches, lances, haches...). Le temps, qui eut raison de ces armes, en font une protection rouillée friable qui diminue assez rapidement après chaque coup reçu dessus.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Griffe	22	T	6D6+2	10	-	-	2
Morsure	22	P	7d6	10	-	Saignement 50%	1

### Capacité : Massif

L'Ours Sinistre est immunisé à Aard et à tout autre effet censé lui faire perdre l'équilibre.

### Capacité : Traque olfactive

La créature peut pister une autre créature sans recourir à la vue ou à l'ouïe, et ce, sans subir de pénalité.

### Capacité : Colosse blindé

Les armes et boucliers qu'ils portent sont en très mauvais état. Toute attaque réussie contre lui inflige des dégâts de -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.

### Capacité : Invocation de brouillard

L'Ours Sinistre peut utiliser son action pour invoquer une nappe de brume épaisse qui envahit une zone de 30 mètres de rayon, centrée sur lui, où le champ de vision des autres créatures est réduit à 4 mètres.

### Capacité : Charge


Si la cible se trouve à plus de 10 m, ce dernier peut effectuer une action de charge, une attaque à -4 infligeant 10d6 dégâts et projetant la cible de 8 m. La distance de charge maximale est égale à la valeur de sa Course.

### Capacité : Force écrasante

La créature frappe de ses griffes avec une force incommensurable. Il n'est pas possible de parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers, et aux armures.

« Après d'innombrables tentatives pour tuer la bête sauvage, on peut la considérer sans peine comme...  
une armurerie mobile. »

Mutagène				
Source	Couleur	Effet	SD d'Alchimie	Mutation mineure
Ours Sinistre	Vert	+1 COR	22	Pilosité abondante

Décoction	Formule	SD	Effet
Ours Sinistre		20	Voir sans pénalité à travers la brume.

Trophée +2 à résistance à la magie et contrainte.

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