

MenaceFort
Simple**Récompense**

1 000 couronnes

Armure

0

INT	5
RÉF	9
DEX	7
COR	8
VIT	6
EMP	1
TECH	1
VOL	9
CHA	0

ÉTOU	8
COU	18
SAUT	3
END	40
ENC	80
RÉC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Intangible
Environnement	Hante les gens qui ont commis des actes terribles
Intelligence	Consumé par la colère
Organisation	Solitaire, mais souvent entouré de spectres

PENITENT

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 17)

Pour autant que je sache, les pénitents sont des spectres normaux mais plus forts, une sorte de chefs de spectre. Ils semblent vous tuer beaucoup plus vite si vous vous affrontez avec eux. Les gens disent que si vous tuez un homme de sang-froid, il reviendra comme un pénitent. Surtout en ces temps difficiles, avec la guerre, un commando de scoia'tael derrière un arbre sur deux, il y a beaucoup de meurtre de sang-froid. Heh, tu ferais mieux de commencer à bien traiter tes voisins.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 16)

Un pénitent est un type de spectre rare et spécial. Il ne semble hanter que les personnes qui ont fait des choses terribles et impitoyables. Les lieux qu'il hante sont immédiatement nimbés d'un épais brouillard et de profondes ténèbres où se perdent à jamais les voyageurs imprudents. Car dans ce brouillard habitent, non seulement le pénitent, mais des également des dizaines de spectres, souvent même plus. Afin de vaincre un pénitent, il faut rester en mouvement constant pour éviter d'être frappé par cette créature agile, qui peut disparaître et réapparaître en un clin d'œil pour attaquer par derrière, balancer son épée mortelle ou vous frapper avec sa lanterne. Mais le plus important, c'est de découvrir ce qui relie le monstre à l'endroit qu'il hante et de briser ce lien dans les meilleurs délais.

Les pénitents se nourrissent des âmes qui ont été lésées, de la douleur qui a été infligée et du mal qui a été fait. Cependant, une fois que la personne coupable de ces choses a fait sa pénitence, le pénitent devient considérablement plus faible, suffisamment pour qu'un sorceleur puisse théoriquement le vaincre, à condition qu'il se prépare à combattre des masses de spectres qui sont commandés par ce pénitent. L'huile contre les spectres pour endommager le pénitent ainsi que quelques bombes de poussière de lune pour le matérialiser sont vos meilleurs amis lorsque vous combattez l'un de ces monstres rares.

Toutefois, si vous tombez sur une bande de vauriens qui ont tissé de solides liens de camaraderie, les survivants risquent de se battre avec une vigueur renouvelée lorsque vous aurez tué leurs compagnons. Soyez d'autant plus vigilant quand vous vous aventurez dans le Nord dévasté par la guerre. Maintenant que l'approvisionnement en nourriture est de plus en plus difficile, des bandits s'adonnent au cannibalisme. Ces individus souvent devenus fous attaquent comme des chiens enragés, refusant d'abandonner même lorsqu'ils sont à moitié morts. Si vous souhaitez éviter les affrontements, restez sur vos gardes en toutes circonstances.

COMPÉTENCES
Survie +4 (Int)
Vigilance +10 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Escrime +9 (Réf)
Esquive/Évasion +8 (Réf)
Mêlée +8 (Réf)
Athlétisme +4 (Dex)
Furtivité +8 (Dex)
Résilience +6 (Cor)
Résistance à la magie +7 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Épée de spectre	5d6	Aucun	3
Lanterne de spectre	6d6	Feu (50%)	1

Butins
Essence de fantôme (1d6)
Poussière de spectre (1d6)
Poussière imprégnée (1d6)

COMMANDEMENT DES SPECTRES

Les ordres ne sont que des tactiques humaines de base et donc jamais plus complexes que "Tuez-les d'abord", "Gardez celui-ci pour la fin" ou "Retraite".

Vulnérabilités

Huile contre les spectres

Poussière de lune et Yrden

Si le pénitent est pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.

Pénitence effectuée

Un pénitent tire sa force des mauvaises actions qu'une personne a faites aux autres, de la haine et de la colère que ces âmes ressentent. Une fois que la mauvaise action a été repentie, le pénitent ne fera que la moitié des dégâts. Ces pénitences sont toujours uniques et souvent difficiles à accomplir, parfois même tuant le coupable dans le processus.

Capacités

Alimenté par la colère

Les pénitents sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

Commandement des spectres

Un pénitent est souvent accompagné d'innombrables spectres. Ces spectres servent le pénitent et obéissent à ses ordres.

Invoquer des spectres

Un pénitent peut se diviser en 4 spectres standard et disparaître dans le processus. Ce n'est qu'après la défaite de ces spectres que le pénitent reviendra.

Incorporel

Un pénitent est toujours incorporel. Il est immunisé aux attaques physiques, au **saignement** et au **poison**.

Téléportation

Un pénitent peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 m. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.