

**Menace**

Faible
Difficile

Récompense

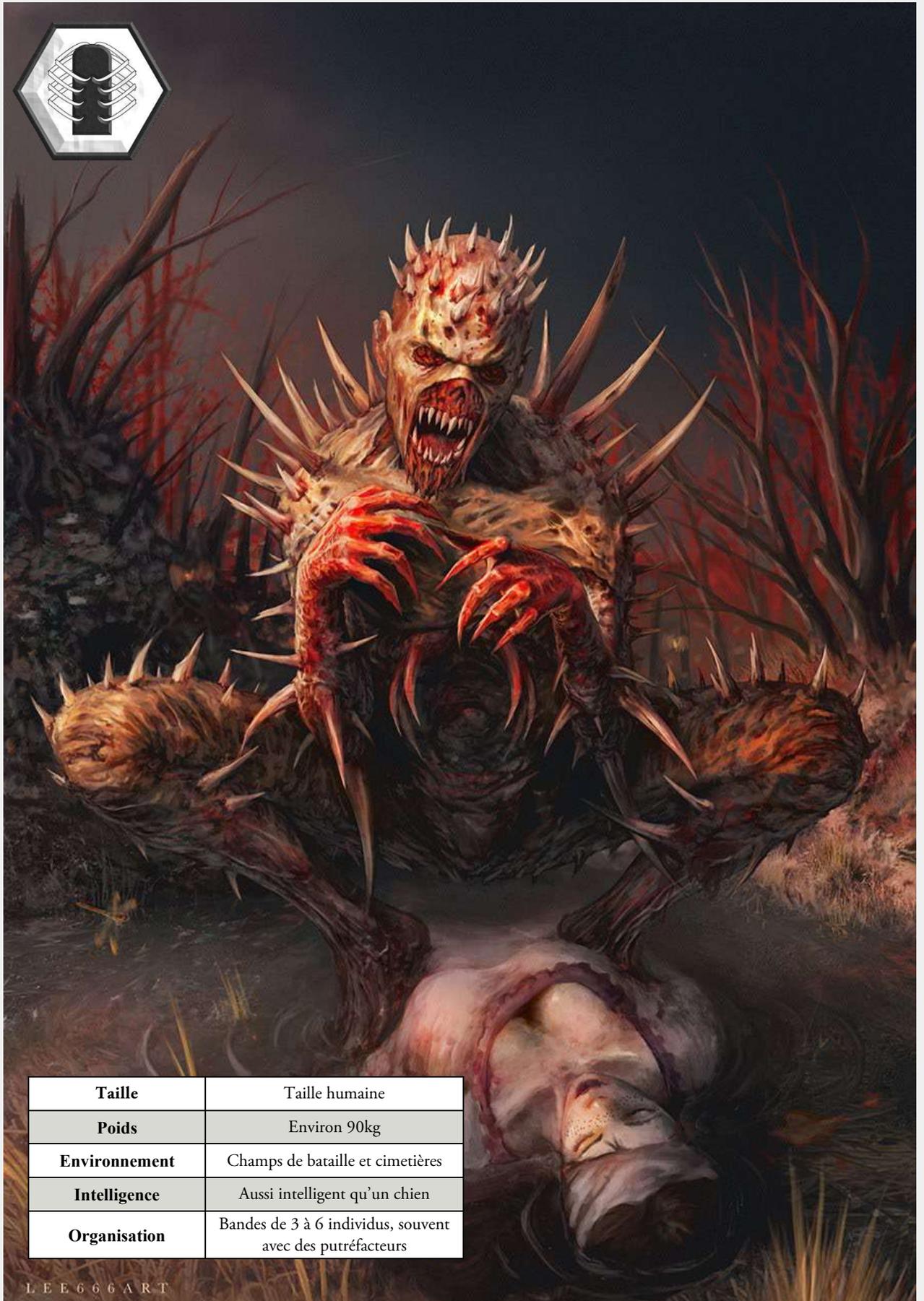
50 couronnes

Armure

5

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

ÉTOU	6
COU	27
SAUT	5
END	30
ENC	70
RÉC	6
PS	40
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Environ 90kg
Environnement	Champs de bataille et cimetières
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Bandes de 3 à 6 individus, souvent avec des putréfacteurs

PIQUETEUR

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 14)

Les gens disent que si vous n'enterrez pas correctement les morts, ils reviennent pour se venger. Ces abominations immondes, appelées « pourrisseurs » ou « fauteurs de troubles », portent la malédiction de la mort et se transforment en nuée de mouches si elles sont percées. Même un cavalier à cheval n'est pas à l'abri de ces monstruosité car elles sont aussi rapides que la mort elle-même. J'ai entendu dire que même ces monstruosité ont des formes différentes, elles ont parfois des dards partout. Hé, tu peux imaginer que tu ne veux pas te tenir trop près quand ceux-ci explosent.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Les piqueteurs sont les cousins plus massifs des putréfacteurs. Le corps de ces presque humanoïdes répugnants est recouvert de lambeaux de chair décomposée, sous lesquels sont enfouis des muscles encore plus dégradés qui enveloppent un squelette aussi robuste que souple. Les piqueteurs se repaissent de vieux cadavres putréfiés. Ils chassent dans les sites de torture abandonnés, les vieux cimetières et les anciens champs de bataille. Ils sont très agressifs, et bien que charognards par nature, ils ne dédaigneront pas une proie plus vivace. Si vous vous aventurez à proximité de leurs terrains de chasse, sachez à quoi vous attendre. D'ordinaire, les piqueteurs se nourrissent sous la terre, mais s'ils flairent l'odeur d'un humain, ils se hissent à la surface en l'espace de quelques secondes et attaquent leur proie en puissance. Si vous les affrontez, méfiez-vous des protubérances osseuses, tranchantes comme des rasoirs, dont leur corps est hérissé. Quand un piqueteur est près de mourir, les gaz et les enzymes accumulés dans son corps explosent, ce qui propulse ces dards alentour à très grande vitesse : l'ultime carte de son arsenal.

Une fois que vous les voyez bouger de manière anarchique, sans attaquer, vous devez prendre le temps qu'il vous reste pour courir et éventuellement vous cacher derrière un rocher ou un arbre, car leurs dards volent encore plus loin que le rayon de l'explosion d'un putréfacteur normal.

COMPÉTENCES
Survie +6 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +7 (Réf)
Mêlée +7 (Réf)
Esquive/Évasion +5 (Réf)
Athlétisme +7 (Dex)
Furtivité +5 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Courage +8 (Vol)
Résistance à la magie +5 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	3d6	Saignement (25%)	1
Morsure	4d6	-1 Fia, Saignement (50%)	1

Butins
Extrait de venin (1d6/2)
Griffes de putréfacteur (2)
Moelle de putréfacteur (1d6/2)

Vulnérabilités

Huile contre les nécrophages

Gaz inflammables

Les gaz internes d'un piqueteur sont extrêmement volatils. S'il est incinéré, il a, à chaque tour, 25% de chances d'exploser.

Capacités

Bond

Un piqueteur n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

Explosion

Lorsqu'il a moins de 10 PS, un piqueteur passera un tour à se débattre de manière incontrôlable, sans rien faire. Au tour suivant, il explosera violemment, infligeant 2d6 dégâts dans un rayon de 5 m (comme une bombe) et provoquant des **saignements**.

Une défense par **repositionnement** contre son **initiative** peut potentiellement permettre à une cible de se déplacer hors de cette zone. Si un coup l'endommage à 0 PS ou moins, il explose instantanément.

Nyctalopie

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

Sauvage

Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct des piqueteurs leur octroie une valeur de 7 en INT.