

**Menace**

Moyen
Difficile

Récompense

650 couronnes

Armure

5

INT	1
REF	10
DEX	8
COR	5
VIT	10
EMP	1
TECH	1
VOL	8
CHA	0

ETOU	6
COU	30
SAUT	15
END	25
ENC	50
REC	6
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 1,25 m au garrot
Poids	Environ 125 kg
Environnement	Cryptes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un chien
Organisation	Solitaire

STRYGE

Superstitions populaires (Education SD 16)

Lorsqu'une femme a affaire à des diabolos ou à des sorcières, il arrive qu'une malédiction leur soit jetée au lieu d'un paiement. Cette malédiction transforme l'affligée en une bête sauvage, connue sous le nom de stryge, les nuits de pleine lune et lui insuffle une faim insatiable. Cette malédiction peut éventuellement être levée à condition que la femme mène une vie vertueuse, exempte de tout péché.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorceleur (Entraînement de sorceleur SD 18)

Une stryge est une femme ou une jeune fille (parfois même au stade foetal) transformée en monstre après la mort par une malédiction, la remplissant de haine envers tous les êtres vivants qu'elle dévore sans hésitation.

Une stryge ne sort qu'à la pleine lune pour chasser, sinon elle reste en sommeil dans sa tombe ou sur son lieu de sépulture ; elle continue à se développer et à grandir, lorsqu'elle est encore enfant. Un sorceleur doit se méfier de toute mort ou disparition survenant la nuit de la pleine lune et ne pas se tromper sur les signes, car contrairement au loup-garou, une stryge joue souvent avec sa proie. Une stryge ne possède pas de talents magiques ni de capacités d'un autre monde, mais il ne faut pas se reposer sur ses lauriers, car cette bête est rapide et mortelle.

Heureusement, la malédiction d'une stryge peut être levée assez simplement ; malheureusement, la simplicité ne signifie pas que la tâche est facile. Pour lever la malédiction sur une stryge, il faut l'empêcher de retourner dans son cercueil au troisième chant du coq, sans être déchirée en morceaux. Une tâche redoutable, car la bête semble prendre de l'ampleur à mesure

sépulture. Lorsque la malédiction est levée, la stryge reprend la forme de la femme, ou de la petite fille, qui a reçu la malédiction à l'origine.

Une fois qu'une personne a été guérie de la malédiction, il est malheureusement possible qu'elle ne se rétablisse pas complètement sur le plan mental, conservant en partie la nature vicieuse et quelque peu terne de sa forme précédente.

COMPETENCES

Athlétisme +9
Vigilance +7
Bagarre +8
Courage +9
Esquive/Evasion +10
Résilience +7
Mêlée +9
Physique +9
Résistance à la magie +7
Furtivité +8
Survie +4

ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/round
Griffes	4d6+2	Saignement (25%)	2
Morsure	5d6	Saignement (75%)	1

Butins

Cinquième essence (1d6/2)
Objets aléatoires (1d6)

Vulnérabilités

Huile contre les créatures maudites

Faiblesse astrale
En plein jour, la régénération de la stryge est réduite de 2.

Capacités

Régénération
Une stryge regagne 3 points de santé par round.

Saut
La COU d'une stryge est égale à la moitié de sa VIT. Elle n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

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

Terre d'origine
Si elle se trouve à proximité de son lieu de sépulture (environ 400 m), la régénération de la stryge est portée à 5 PS par round, et elle obtient un bonus de +1 à toutes les actions de combat.

Escalade
Les puissantes griffes de la stryge l'aident à gravir des surfaces difficiles, ce qui lui confère un bonus de +3 aux tests d'Athlétisme.

Charge rapide
Les stryges ne subissent aucune pénalité face à une charge et peuvent diviser leur mouvement avant et après une charge, si celle-ci est effectuée en ligne droite.

Amie des nécrophages
Les nécrophages traitent la stryge comme l'une des leurs et lui sont rarement hostiles.