

**Menace**

Moyen
Simple

Récompense

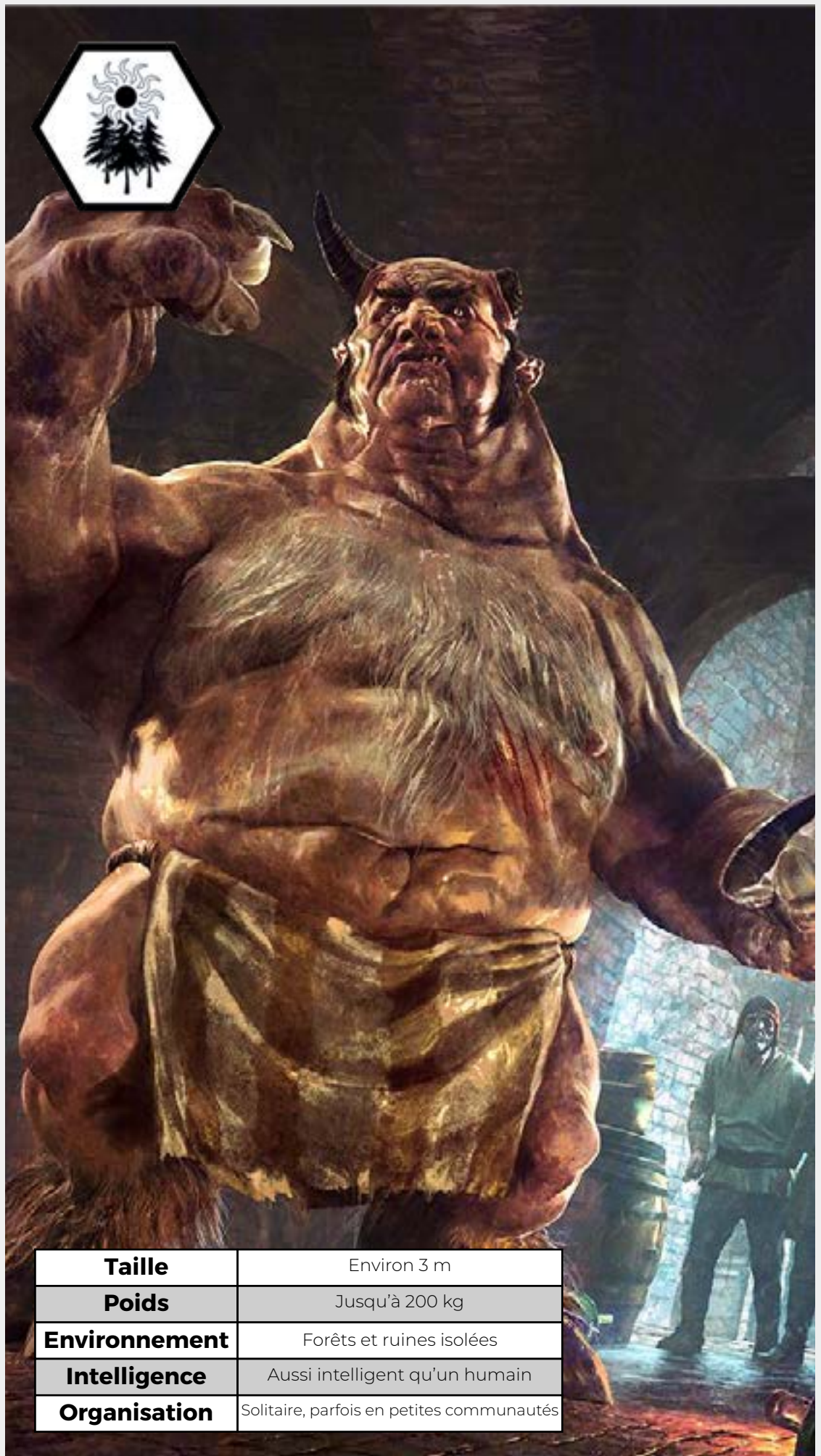
500 couronnes

Armure

0

INT	6
REF	6
DEX	4
COR	11
VIT	4
EMP	7
TECH	5
VOL	5
CHA	0

ETOU	8
COU	12
SAUT	2
END	40
ENC	70
REC	8
PS	50
VIG	0



Taille	Environ 3 m
Poids	Jusqu'à 200 kg
Environnement	Forêts et ruines isolées
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire, parfois en petites communautés

SYLVAIN

Superstitions populaires (Education SD 15)

Un Sylvain, diablo, ou encore boucavicorne est créature mesurant un peu plus d'une brasse. Elle a des yeux proéminents, des cornes et une barbiche de chèvre. Sa bouche, mobile, souple et fendue, fait également penser à celle d'une chèvre en train de brouter. La partie inférieure de son corps, jusqu'à ses sabots fourchus, est couverte de longs poils épais et est en outre pourvu d'une longue queue terminée par une houppe en forme de pinceau.

- Rodolf Kazmer

Connaissances de sorcelleur (Entraînement de sorcelleur SD 16)

Le sylvain et le yaksha sont des créatures forestières extrêmement rares, mi-homme mi-chèvre. Ni l'un, ni l'autre ne représente un réel danger, leurs rares contacts avec les humains se limitant à d'innocentes plaisanteries. Sylvains et yakshas semblent partager de nombreux défauts avec les humains. Paresseux par nature, ils passent le plus clair de leur temps à fumer la pipe en toute oisiveté, à se gorger de mets délicieux et à ingurgiter des boissons fortes.

En raison de leur fâcheuse tendance à profiter du travail des autres, ils s'attirent souvent les foudres de paysans excédés qui cherchent à se débarrasser d'eux par la force. Hélas, c'est là une bien mauvaise idée, le sylvain (et plus encore le yaksha) étant bien plus fort et agile que sa corpulence ne le laisse penser. Il est de plus capable d'émettre une odeur insupportable provoquant, même chez un sorcelleur, une irrépressible nausée. Il convient d'observer la plus grande prudence en présence d'un yaksha, créature plus retorse que les sylvains ordinaires.

COMPETENCES
Athlétisme +9
Vigilance +4
Bagarre +10
Charisme +5
Courage +7
Duperie +10
Esquive/Évasion +6
Résilience +5
Perception humaine +8
Physique +8
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la magie +8
Furtivité +3
Survie +9

ARMES			
Nom	DEG	Effet	Att/round
Poing	5d6+1	-	2

Butins
Objets communs (1d6)
Possessions étranges (1d6)
Rune aléatoire

Vulnérabilités

Huile contre les reliques

Glouton

Le sylvain est accro à la bonne nourriture et à l'alcool fort. Il subit un malus de -3 pour toute interaction sociale impliquant des pots-de-vin (dans un sens ou dans l'autre).

Capacités

Force écrasante

Comme le sylvain frappe de ses poings avec une force incomparable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

Solide

Les effets censés faire perdre l'équilibre ont 25% de chances en moins de fonctionner sur le sylvain.

Têtu

Les sylvains doublent leur VOL lorsqu'ils déterminent un résultat.

Langue d'argent

Le sylvain voit son EMP augmenter de 3 pour la résolution d'une Duperie. Lors d'un combat verbal, l'attaque trompeuse inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Odeur nauséabonde

Un sylvestre peut dégager une odeur vraiment fétide. Toute personne ou créature se trouvant à moins de 3 m de lui doit effectuer un test de Résilience SD 18, ou souffrir de nausées.

Une espèce sensible

Les sylvains sont une race intelligente et généralement placide, et ont beaucoup plus de points communs avec les humains et les races anciennes que la plupart des monstres que les sorcelleurs peuvent rencontrer. On les trouve souvent en interaction (semi-)pacifique avec des communautés humains dans les régions les plus isolées.